

2005 24 **卷首特辑** 二零零五年度完全总结!! 通透观察全球游戏业新闻大事!!



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

赠品1

旺达与巨像
震撼大海报

赠品2



赠品3

特别策划

静静的风景线
僵尸杀到

内地市场计划公开!

大陆行货版Xb360 发售时间独家确认!

新世代主机登陆中国第一手情报本期确认! 微软家用机布局大陆市场迎战索尼任天堂。新世代主机登陆大陆第一炮即将打响。本期《电软》全球独家揭露——Xbox360大陆行货版发售计划。

攻略/铁板烧

恶魔城 黑暗的诅咒

007 爱在俄罗斯/拉切特 死锁/忍道戒

使命召唤2/金刚/义经英雄传 修罗/超级大金刚3/无从戒备/枪火/黑客帝国 尼奥之路/哈利波特与火焰杯

无双报道

波斯王子 双子王座

ASH灰烬/动物之森DS
OVER G/战神(元气版)



总171期 定价:9.80元

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

TVGAME 零售每册12元

Spike X ACQUIRE

让你见识一下真正的忍者。



每个玩家都会体验到自己独有的忍者故事！

2005年11月10日发售



游戏特别请到了流行乐团HIGH and MIGHTY COLOR的最新单曲“STYLE get glory in this hand”作为游戏的主题曲。本作的最大特点就是超高的自由度，每个人的游戏进程不同，所经历的情节也会发生变化。作品由主创天诛系列的小组倾力制作，加上更多游戏元素，以及完全依靠任务制而进行的游戏，构筑了一个高度自由，供您任意驰骋的神秘忍者世界。



国内唯一掌机专门杂志

精·情·家·园·游·戏·网·站

电子掌机迷

POCKET GAMER

惟一适合中国掌机玩家的
专业杂志!



超级大金刚3

游戏流程全面讲述，隐藏要素完美收集

口袋妖怪管理员/横行霸道
更多精彩内容，尽在本期!

11月25日 全国上市

总46期 定价:9.80元

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部

邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



封面主题 匠造与匠魂

STAFF

总编辑 中国网络文学学会副会长
社长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
主编 杨帆
执行主编 杨帆
副主编 北京91-86信箱
编辑部 100061
编辑部 010-64472729-412
编辑部 vgamed@public.bta.net.cn
编辑部 010-64472184
编辑部 010-64472177 64472180
编辑部 010-64472920
编辑部 杨帆
编辑部 ftc320@vip.sina.com
编辑部 北京北信印刷有限公司
编辑部 全国各地邮局
编辑部 CN11-3505/TP
编辑部 ISSN1006-5032
编辑部 82-648
编辑部 京商工商广字0605号
编辑部 刘岩 北京康达律师事务所
编辑部 www.vgame.cn
编辑部 www.megastone.cn

本刊声明

●本刊除机选文章外,不得转载或抄袭。如有发现,向有关部门举报,定将相关人员追究。●凡在本刊投稿,不将一稿多投,所投稿件或文字等由投稿者负责。对于侵犯他人版权或侵权行为的文字投稿,本刊概不承认,概不刊登。●本刊将对投稿文章进行删改,如投稿不可删改,请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿,来稿一律不退。●本刊编辑部不接受关于游戏贸易内。如有侵权或机选稿件,请向编辑部电话询问,或向编辑部发送邮件。●凡发表本刊稿件,请向本刊编辑部进行调阅,电话见上。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

卷首特辑「二零零五年度总结」.

回顾一年的精彩	6	第三季度	7
第一季度	5	第四季度	8
第二季度	6	2005年度12款游戏明珠	9

特别策划「静静的风景线」.

任天堂:徘徊在传统与创新之间	49	KOEI:依靠吃老本实现自给自足	54
SCE:表现力探索的漫漫征程	50	CAPCOM:动作天尊的战斗之年	55
SQUARE ENIX:角色扮演主者的平凡年	51	SEGA SAMMY:仍然处在转型期的街机王者	55
NAMCO:斗魂,合并并不代表消亡	52	TECMO:未必出彩但精彩得波澜不惊	56
BANDAI:财源滚滚却依然不忘挑战的充实年	52	被市场遗忘的原创作品	57
KONAMI:贯彻我行我素的商业路线	53		

大专题「僵尸系列」.

僵尸的游戏地域降临	58	僵尸也会功夫?	58
它,究竟改变了游戏	58	生化危机:3D时代的里程碑	59
东西方僵尸文化的差异	58	后生化时代的玩家们	59
影视艺术与游戏表现形态	57	活死人之地	60
8位机时代的“血腥色块”	58	僵尸斯塔布斯	61
恶魔城里的僵尸军团	58		

游戏新闻眼.

行货XBOX360上市时间独家公开	12	SEGA举办秋季独家街机游戏展	15
XBOX360主机上市倒计时新闻大轰炸	13	SONY反驳PS3主机将会延期发售	15
《恶魔城》即将于明年在美开拍	14	暴雪发布《星际争霸 幽灵》官方问答	15

无双报道.

ASH毁灭	20	波斯王子 王子王座	26
来吧,动物之森	22	全副武装	20
OVER G	24	洛克人 威力加强版	32
战地	26	洛克人 自由猎人X	33

电玩铁板烧.

枪火	36	义经英雄传 修罗	40
使命召唤2 红一纵队	37	哈利波特与火焰杯	41
无从成备	38	黑客帝国 尼奥之路	42
大金剛3	39	余刚	43

攻略人行道.

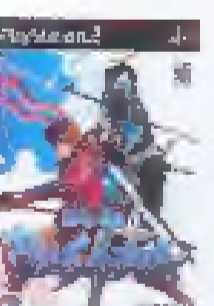
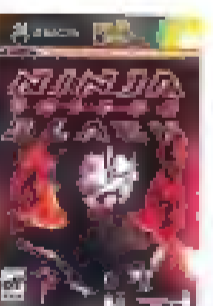
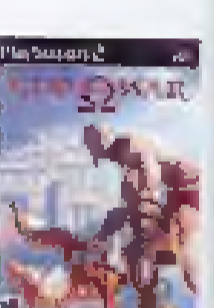
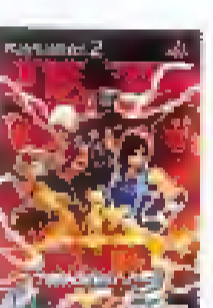
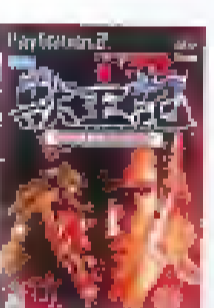
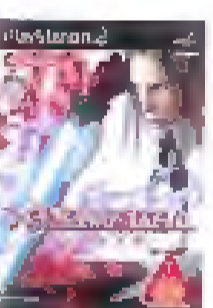
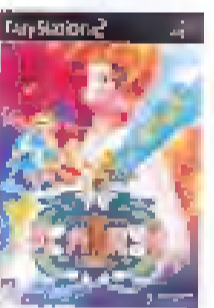
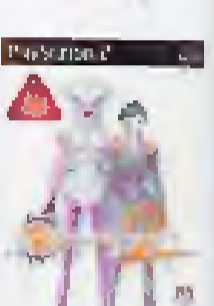
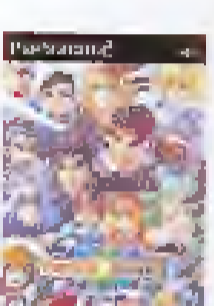
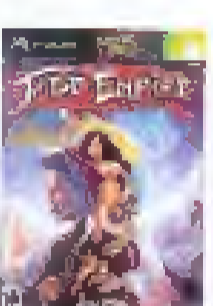
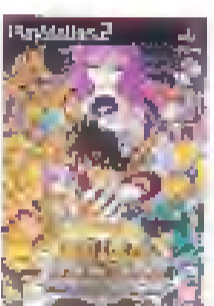
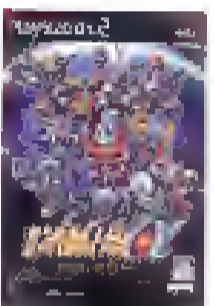
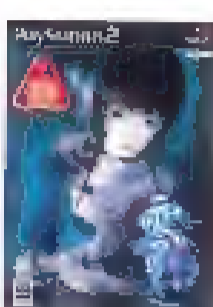
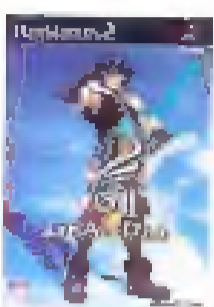
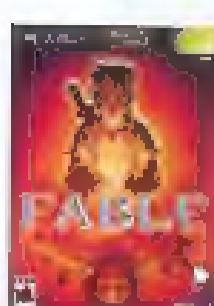
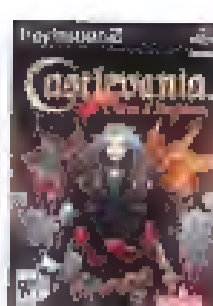
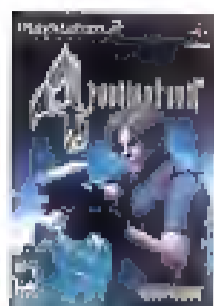
恶魔城 黑暗的诅咒	70	忍道 成	86
007 来自俄罗斯的警告	80		

游戏研究所.

拉切特 死魂	94	兰古萨3	98
--------	----	------	----

别处专栏.

中国电玩榜	10	日文地城	102
编辑点评	34	秘技天地	103
最新作游戏情报	44	编辑手札	104
FFXIII幻想事典	64	闻关东的家	108
米花通信	65	龙哥热线	113
人生活剧	66	大墙画廊	116
角色	67	GAMEBAR	118
众多白木健的PS革命	68	最新日本游戏发售表	122
格斗天书	100	2005年度杂志内容索引	124



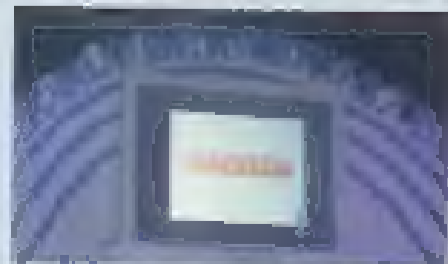
回望一年的精彩

本期《电软》已经是2015年的第24期。回首前面的23期内容，不禁感慨这一年似乎过得特别快。于是我们构思了这样一期回顾性的特别策划。在后面的文字里，我们将一起历数300多天之前到现在所经历的所有让我们激动或者欣喜过的事情。最后，我们还将把这一年中发过的游戏也检阅一遍，并用独特的视角为其中几款热门游戏颁发特殊的奖项。希望您读过后面的文章能同我们一样回忆起今年的诸多难忘！

通透观察一年中游戏业界的大新闻，仔细体会数百款精品大作的新亮点。

二零零五年度总结回顾

今年可以说作为游戏业界的一年。从年初的XBOX的有恶能开始充斥于我们的耳闻。例如最近日本知名制作人山内溥等。而另外两派主机自派也不能落在微软的后面。例如革命首先公开了今后的发展理念。而PS3也加快开发速度。宣布在E3前一定与玩家见面。而在经历了E3的首次亮相之后。次世代游戏大要延期了9月份的发售日期。革命的开发计划公布。PS3游戏阵容海量公开。XBOX360提供试玩。三大主机迎来了业界最平的辉煌。而让人郁闷的消息自然也是有的。像PS2一会儿闹坏菜。一会儿接触不良。另外还有令人不安的网游PS厅开发告。令人充满期待的XBOX360登陆中国。今年的诸多事情实在值得我们去回顾纪念。



第一季度

微软发布“Xbox2”决定于秋季上市

在2005年初,人们已经知道三大次世代主机将会相继现身于5月份的美国E3。就在业界认为索尼将会先声夺人的时候,微软却在年初即放出大举“Xbox2”的消息,并且透露该主机在今年就上市。而许多知名大厂如EA、育乐等也都宣布将着手制作对应新主机的游戏。这便令人联想到“Xbox”仍将继续打一场翻身仗。当时的消息其实还是以猜测为主,唯一可以肯定的是,微软将会带来更多的第三方支持。诸如Konami、Namco、Capcom甚至Square-Enix都成为“Xbox2阵营”中最有可能首先加盟的候选。

新闻延伸:当时被新闻界广泛报道而由微软正式发布的消息称这款游戏名为“Xbox2”。

神游版NDS将在春节前后发售

众所周知,有消息称神游公司将在春节前后推出神游版NDS,这无疑是大厂大佬的一大福音。另外据神游公司内层人员透露大游NDS的价格将很“亲民实惠”,而发售日期则预计在2月底3月初。

新闻延伸:神游想要把自己的生意作成给每一个中国玩家,然而后来发售日的一再延后使得这一目标落了个空。

岩田聪表示Revolution将打破传统路线

在年初的日本游戏说明会上,任天堂社长岩田聪谈及了新主机Revolution的一些制作宗旨,那就是既保持传统但是更关注游戏性。岩田聪表示新主机的制作理念将不同于以往传统的家用主机,不会刻意强调主机的性能会有多么不可思议。新主机的宗旨就是要让玩家得到追求最纯粹直接的快乐而忘却在。

新闻延伸:任天堂在游戏界位列第三“次子”公司,但社长岩田聪用创意、玩家为创作也从此不断成长。直至70年代。

久多良木健否认PSP按键设计缺陷

就在首批PSP存在坏点的问题还未解决之际,又有消息称索尼PSP主机出现了按键失灵的情况。索尼社长久多良木健表示,这个按键与液晶屏幕距离太近,已经定了几种维修的维修方案,按键的位置与以往特定规格相匹配的,并不是失误。

新闻延伸:久多良木健向媒体解释本不是索尼公司的失误,而是在一段时间里PSP的人气突然下降,这使索尼后来不得不进行改进。

AOU2005日本街机游戏展开幕

2月16日,“AOU2005日本街机游戏展”在千叶县的幕张展览馆隆重开幕。本次展会为期四天,虽然展出时间非常短,但是依旧吸引了不少玩家到现场参观。针对目前街机市场的低迷状态,各个厂商都在寻求新的出路,甚至想要转变传统街机理念,将街机引入家庭。

新闻延伸:街机已经风光不再,玩家心中永远的街机,如今却变成了完全变成了多媒体的应用,这只是一个悲剧罢了。

《最终幻想12》被迫无限延迟发售

今年4月1日是SQUARE和ENIX两家公司合并周年纪念。社长和田洋一在2月便宣布,《最终幻想12》将会暂时推出一款新游戏,以纪念两家公司合并周年。而如此一安排原本预定在2005年春季发售的《最终幻想12》将无法如期完成,并且连下一个版本的发售日期都无法确定。而此后关于主创团队已经或将离开的传言则更为该作蒙上了一层厚厚的阴影。

新闻延伸:莫非一下子成为泡影外说就是史克威尔新的方式?而最惨的是,《最终幻想12》被无限延迟了。

坂口博信转投微软阵营

一手缔造了《最终幻想》系列的坂口博信年初即表示正式加入微软次世代游戏开发的行列。将开发微软的下一代主机开发专用的新款XBOX2游戏作品(目前设定为《最终幻想12》和《最终幻想13》)。对于这两部作品,坂口博信表示:“对于我们现在开发的这两款主机游戏,保证将带给玩家一种全新的感觉。”

新闻延伸:微软今年所推出向知名日本游戏制作人索尼“侵略”,坂口博信算是“索尼”的新一代,后接还有下代。

PS3主机传闻在3月份提前公开

据一消息是索尼次世代游戏机的传闻,索尼原本预计今年9月才会正式公布次世代PS3主机的详细规格,不过因为PS3的一些核心零件开发进展非常顺利,且PS3将采用的“Blue Ray Disc”生产线也接近完成,现在就只等由Nvidia开发的地制图形芯片还发出来了。因此索尼的进展速度使得人们猜测索尼有可能会在3月份提前公布PS3主机。

新闻延伸:也许这是索尼为了在索尼的发布会上放出的烟雾弹,毕竟索尼一向来都是不轻易放话,一种可能就是索尼急了,不卖这一个。

2005游戏开发者大会在旧金山召开

全球最大规模的游戏开发者讨论会“游戏开发者大会2005(GDC2005)”在美国加利福尼亚州7月召开,并于8月11日结束。本次大会上,微软再度透露了“Xbox2”的诸多细节,虽然实际的手势很少,公司的消息大多是一些制作信息,不过也能让人了解到次世代主机的一些奇妙构想。同时在本届大会上,索尼和任天堂也公开了少量下一代主机的资料,让人感到意外的是,也侧面反映了他们开发工作的进展程度。



2005年游戏开发者大会(GDC)会场外景

新闻延伸:原本业内认为微软会宣布XBOX2,结果还是索尼抢先,希望微软能尽快在PS3上。

微软计划让《光环3》与PS3同期发售

《HALO》系列是微软的一张王牌,《HALO 3》将毫无疑问地成为微软针对PS3的主机。当初Rare公司宣布接手《HALO 3》时就得到了相当大的人力物力,其制作小组由65个人组成,一共花费了三年时间。而微软更想加强《HALO 3》,在这上面投入的资金也要比前作多。制作小组的规模以及投入的资金都会成倍增长。微软打算将《HALO 3》与SONY的次世代PS3主机一同推出,目的就是希望通过《HALO 3》的人气而带动PS3主机的销量。

新闻延伸:这个传言可能很靠谱,看来索尼真的要好好考虑怎么跟索尼对这个机种的用途了。



《最终幻想12》中的角色造型,在最新公开的情报中,这个角色是一位“敌对”角色,专门负责提供挑战的敌人。其造型非常独特,在游戏中扮演了一位有着复杂背景的战斗角色。

第二季度

"Xbox2"手柄样式提前曝光

E3将近,在信息方面,"Xbox2"依旧保持着领先的势头。Xbox2首先亮出了游戏圈世代霸权性的王牌。且此次大批日本游戏制作入以及游戏开发商都加盟到了微软旗下。另外更有消息称,微软还将大相削减游戏开发的佣金,以自己雄厚的经济基础全面挑战打垮PS3。最有趣的要属当时网上还放出了两张传闻是"Xbox2"手柄的实拍图片。



据闻称,当时有类似PS3的具体规格已经接近最后公布,所以这段时间网络上出现的消息其可信度都有限。后来事实证明也是如此。

MTV音乐频道将提前发表"Xbox2"

在E3展之前,有消息称索尼将在展会提前1个小时公布双世代主机的具体情况,而微软干脆选择在美当地时间4月12日晚8:30的MTV频道中正式公布双世代Xbox主机。其中将展示先前未曾公布过的游戏实际画面,以及下一代的Xbox Live网络服务功能,并对主机与游戏等相关开发人员展开专访,让玩家充分了解相关开发过程的幕后情况。

据闻称,微软这次玩花招也不奇怪索尼后而了。但是认为索尼走的是老路,对于微软则是想从索尼会超越自己,再一次提前了发布时间。

山内溥正式离开任天堂董事会

4月21日,日本任天堂株式会社发表了山内溥先生将担任董事咨询委员,而转任咨询委员。这一决定在6月29日的股东大会正式执行,自此正式结束了持续半世纪对任天堂的统治。老山内临走时婉言拒绝了公司提供的巨额退休金,表示"希望这些钱能对公司今后的发展做出贡献。"不过山内依然拥有任天堂全部股票的10%,是最大的股东。任天堂今后在重要的时刻还是可能会听取山内先生的意见。

据闻称,任天堂是山内家自己创立的企业,而微软则完全是出于无奈。若回顾的看这一系列事件时间也不短了。

Xbox360主机外形再次提前公开

"Xbox2"原定于在4月12日的MTV频道进行直播亮相,然而微软似乎现在就有耐着不及了。4月初就在网上公开了主机外形,其名称也正式定为Xbox360。新主机流线型的设计与之前Xbox的方方正正相比活泼了许多。这也能看出微软为了讨好日本玩家,而在主机的设计上花费了一番心血。

据闻称,微软一再提前公布主机外形给人的感觉就是微软想制造人们的期待。起码在提前时间上就快了。

BANDAI、NAMCO实现战略合作

面对竞争愈加激烈的游戏业界,日本厂商都在寻求新的出路。BANDAI与NAMCO也终于走上

了合作的道路,成立新的游戏公司"NAMCO BANDAI Holdings Inc"。新公司的董事长将由木九郎先生担任(现任NAMCO董事副会长),高须武男先生(现任BANDAI社长)担任新公司社长。新公司的注册资金为140亿日元,预计合并后公司在2006年4月营业额可达4500亿日元。

据闻称,天下无敌,游戏设备,游戏市场的巨头对日本的需求就是新的整合,以取得更强大的力量。

新一代光盘标准纷争不断

新一代光盘标准的合并一直是一件让人头痛的事,6月份刚刚传出两个标准达成和解,没想到很快SONY与东芝的谈判再次破裂,东芝发表了加大HD DVD容量的1层化新技术,来对抗BD的大容量优势,也显示了坚持HD DVD标准的立场。由于标准的制定牵扯到相当庞大的商机,为争取更多谈判筹码,两阵营在统一标准的协商进行中仍会积极地拉拢各阵营的势力,造成标准的僵局。

据闻称,新一代光盘标准如果合并,那么索尼最不利就是其优势,中流除了各自的利益,这国家也是走不到一起。

E3展前索尼微软先开骂战

今年E3展前,三大硬件厂商对其对手的主机展开了了一场骂战。而SONY对微软新主机更是以尖锐的方式来指责。甚至称微软的主机只是半调子而"1.5版本"主机,而非正统的二代主机。他们认为微软为了赶着让Xbox360主机在2005年底推出,对新主机的硬件规划不具有前瞻性,还在延用目前DVD-9格式,新主机了不过只能称为目前Xbox的强化版。

据闻称,先不管索尼骂的有没有道理,反正热闹人家是看到了。硬件厂商们为勾心斗角在骂战是一个初步的呈现。

E3展,业界的天下三分隆重上演

3月2到24日,全球业界瞩目的E3展如期举办了。不用说,3大次世代主机纷纷登场。革命只是露了个面,而GBM却引起了人们的极大关注。PS3在16号就提前公开,其类似打印机的外形和类似回旋镖的手柄也给人留下了很深的印象。Xbox360由于之前早就公布了外形,本次展会上的重点也就转移到了硬件的规格上,同时公布了大量的游戏影像。这一段时间里,其他新闻都变得无足轻重,所有目光都集中在了索尼和微软的较量上面。索尼的PS3有些后发制人的气势,其王者性能绝顶梦幻,风头一下子盖过了微软。而任天堂干脆揭起了另类,把心思放在了游戏性上,主机性能与前两者完全不在同一档次。这场E3是有史以来最热闹的一次,三大主机同时亮相的情况恐怕下次要等上5年才有了。

据闻称,PS3的声势浩大为人所共知,但索尼的宣布有少还都是未知数。其中放出的消息多为相关媒体厂商为了压倒对手而说出的所有的牛皮,毕竟有些不实的信息。

微软受挫竞标电影版《HALO》拍摄

在较早的一段时间,就有消息称微软准备将超白金大作《HALO》改编成电影,而且这个项目也一直在运作当中,不过可能是因为微软对于这部电影的期望太高了,因此在6月份寻找合作片商时态度非常强硬,要求也比较苛刻。好莱坞的各大电影公司自然不买微软的账。最终微软自取辱,以500万美元以及10%票房收入的价格将电影的拍摄权卖给了环球和二十世纪福克斯。

据闻称,微软要拍《HALO》游戏改编电影,同时这也为它自己手中的游戏机,不过却是后向影片巨头却不买账的惨。微软这一段时间确实太傲气了,最后自己酿下的苦果还得自己来消化。



最初对于Xbox360的消息发表称,PS3和革命似乎给人留下的太多神秘感。E3展上,这两款主机系统都亮出了不输于对手的诚意,然而少量的消息马有种在怀疑战的嫌疑。

第三季度

SCE举办次世代战略发布会

SCE于7月21日在日本举办年度例行PlayStation平台软硬件战略发布会“PlayStation Meeting 2005”，期间公布了PS2后期的相关举措、PS3的附加服务拓展以及PS3的价格和发售信息。“PlayStation Meeting”是由SCE所举办，用以向大众说明PS平台软硬件动向的年度战略发布会。以往的会中曾多次发表PS平台的重要消息，本次也不例外，只不过还是实在的东西。

新闻点评 发布会其实就是一种宣传手段，不管有什么消息，索尼都要提前告诉媒体。现在的发布会，似乎只是例行公事。

《最终幻想XII》助阵“史艾派对2005”

在7月底举办的“SQUARE ENIX PARTY 2005”展览活动中，超人气大作《最终幻想XII》的最新试玩版也风光地助阵了。在最近两次的国际级大型电玩展TGS 2004与E3 2005中，《最终幻想XII》都未有展出试玩版，让许多玩家对于这款游戏的面貌有所疑惑。本次多达200台的试玩机台一扫外界的疑惑，不过发售日依然是个不解之谜。

新闻点评 试玩机的数量可是一般游戏可媲美的。这次的《最终幻想XII》试玩版试玩时间不长，试玩时间也不长。

马里奥兄弟诞生20周年纪念

今年9月份，马里奥问世就已经满20周年了。任天堂宣布于13日推出3款GBA的马里奥相关游戏作为纪念。在3款作品中，包括《Familon Mini》系列的完全复刻作品《超级马里奥兄弟》，享有盛誉的《马里奥医生》，以及原创新作《马里奥网球Advance》。另外，任天堂还公开了马里奥20周年的3D M特制面模，以及设计师设计的T恤。

新闻点评 马里奥是任天堂最有代表性的游戏形象，20周年纪念值得庆祝，同时也是任天堂品牌的新起点。

任天堂同时发布六款口袋妖怪游戏

E3过后，索尼和微软都有自己的消息发布，当时的任天堂也没闲着，索性同时公开了6款口袋妖怪新作的情况。其中除去《口袋妖怪 钻石/珍珠》及两款GB作品之外，其余都是首次对外公开的新作。在这6款新作当中，既有续系列的正统角色扮演类续作，也有轻松的经营类和动作角色扮演类游戏。数量与种类之多能历代《口袋妖怪》作品公布之冠。

新闻点评 任天堂可能坐不住了，自己发布



可能先公布自己的新主机，于是索尼把公司的游戏阵容也公布了。而且一定会有“惊喜”。

PS3主机面临高成本制作难题

就在索尼吹嘘自己主机性能高的时候，国外的一份预测报告却揭开了索尼的底。这份报告指出，由于CELL芯片的巨大投资，加上60-AQM、RSX的高昂成本，每台主机的原始成本为434美元。即便是SCE对PS3的部分网络功能进行了削减，价格仍然不会低于410美元。因为当时Xbox360的售价区间为239美元，有着如此悬殊的价格差距，另外Xbox360还会提前发售，一时间索尼似乎陷入了不利的位置。

新闻点评 这份预测报告在索尼看来是不算作数了。Xbox360的售价区间为239美元，索尼PS3的成本为434美元。

Xbox360套装价位公之于世

在法国举办的欧洲游戏展2005上，微软官方正式公布了Xbox360主机以及各个主机配件的售价。Xbox360将分为两个不同配置的版本，售价分别为“精简版”199美元和“标准版”299美元。这两个价格相差100美元的差价，其内容自然也就相差很多。此时再与PS3相比，其实还真没有什么太大的优势。

新闻点评 毕竟索尼已经发布新主机，索尼索尼的游戏阵容了，索尼索尼的游戏阵容了。

主机阵容发售，大家就准备好银子吧。

GameBoy Micro九月缤纷登场

自从在5月E3展上首次亮相之后，GameBoy Micro便数有新闻直世。而就在8月中下旬，任天堂接二连三公布了其在本土和北美的发售时间和价格，分别是日本9月13日售价12000日元，美国9月19日售价99.99美元。本次公布的价格与之前的预测存在非常大差距，任天堂这次的营销策略实在让人捉摸不透。

新闻点评 任天堂在这一段时间似乎一下弄出很多新产品，不过值得玩味的还是索尼和微软的游戏阵容。

2005东京电玩展大量次世代游戏试玩

9月16日，为期3天的2005东京电玩展终于召开了。相较于今年的E3，本届TGS上可以说是猛料不断。首先在展会的基调设定上，索尼就公布了革命的手柄。彻底打破传统游戏理论的任天堂宣布要让更多的人能用革命来丰富自己的生活。其次就是大量的Xbox360游戏都提供了试玩，微软意图让玩家感受到次世代已经近在咫尺。而索尼则带来了不少游戏的演示画面，并在现场展示了PS3的实际游戏运行能力。本届东京电玩展是微软与索尼正式较量的开始，同时也是任天堂走转型路线的开端。三分天下的局面似乎已经变成两强相争，而任天堂的处境不洽，也让人琢磨不透到底这位游戏界的元老在酝酿着什么样的计划。

索尼各部门减耗裁员为游戏让路

9月23日，索尼在东京举办了经营方针说明会，会中发表了新的组织再设计案。预计裁员1万人，出售关闭11处制造工厂，退出获利不佳的15个事业领域，减少20%的电子产品类型。未来索尼将以电子产品、游戏、电影、音乐4大领域的事业为主要发展方向，并且近期将动出旗下部门的力量，以确保PS3明年春季顺利上市。

新闻点评 索尼高层大洗牌之后，索尼方面也显示出对游戏事业的重视。索尼公司也显示出对游戏事业的重视。



第四季度

微软“X05”公布“最后一波”重磅新闻

由微软举办的为期两天的“X05”Xbox 软硬件发表展示会于10月4日在东京三都町阿倍野新町正式开幕。会上,微软以超越E3与TGS的展出规模,发布了包括360主机外围软硬件,以及自家与加纳厂商所制作的最新游戏,并展出了许多构思奇特的主机外型。不过Xbox360同上市的游戏阵容尚未确定,微软方面表示将会有15到20款左右,年底前还会有多款游戏陆续推出。在距360发售仅有1个月的时间,本次发表会也为了主机发售前的最后一次亮相。另外,本次的发表会还现场公布了关于电影版《光环》的最新消息,该片现于新西兰拍摄,预定在2007年夏季上映。

新闻点评:微软今年在东京发表会似乎并不简单,有后天的任天堂发布会,也有前天的索尼发布会,微软这次倒是提前发布一些消息,为Xbox360造势。不过微软这次的发布会,也显得有些仓促。

“2005年秋季NDS研讨会”公布首款大作

任天堂于10月5日在东京有明F1馆举办了针对业界人士的“2005年秋季NDS研讨会”。除发表了NDS未来的发展方针与经营策略外,还公布名称与NDS联机服务相关的新信息,以及百款以上的NDS新游戏。如《圣剑传说DS》、《信长之野望DS》、《大航海时代》、《真三国无双DS》、《动物森友会》、《天竺》等知名作品也在现场公布了影像资料。另外,NDS无线网络服务计划也引起了人们的关注。任天堂社长岩田聪在这次正式宣



布,日本地区无线网络服务“任天堂Wi-Fi连接(Connection)”将于11月22日正式展开,并提供了三种联机方案。

新闻点评:任天堂发表会后,任天堂曾连续有什么新的消息,但是又很神秘,没有太多消息,不过从任天堂的发布会来看,任天堂似乎有些仓促。

最终幻想公布三款掌机移植计划

SQUARE ENIX在10月中旬发表,将把于任天堂DS主机上推出的“最终幻想”4、3、6三作移植到GBA上发行。本次预定推出的GBA版《最终幻想IV for ADVANCE》,除了完整移植GBC版的內容之外,还加入许多改良。同时SQUARE ENIX也将与任天堂合作,推出知名画家天野喜孝所设计的特制GBM画板。GBA《最终幻想IV for ADVANCE》预定12月15日发售,定价1440日元(含税)。至于《最终幻想V》和《最终幻想VI》,目前只是公布了移植计划。至此,SFC上的3款《FF》系列终于在GBA上全部到齐。

新闻点评:《FF》的推出一直是游戏界关注的焦点,而《最终幻想》系列更是游戏界的经典。

首个针对PSP的破坏性木马程序出现

防毒软件大厂赛门铁克(Symantec)于10月7日正式发表,该公司已确认首个针对PSP主机的木马程序“Trojan.PSPBrick”的出现。该木马程序是透过非官方的PSP应用程序商店流通感染,当玩家下载该程序并于PSP上执行时,该程序会将PSP系统软件内的数个重要核心程序删除,导致PSP无法正常开机运作。不久之后,SCE方面便表示,他们已经在放出的PSP系统软件中加入了预防该病毒感染的程序。另外,由于该木马程序是使用者自行下载执行非官方认可程序的方式造成感染,并不在SCE的保修范围之内。

新闻点评:就在大家还在为PSP的硬件也可以玩PS2游戏的时候,有的人也发现了另一个安全问题,那就是PSP的“木马程序”。这是为了安全问题,所以PSP的木马程序也成为了人们关注的焦点。

3款主机宣布推出大陆行货版

索尼的PS3进驻中国后虽然销量惨淡,但是在9月末却放出了要进军大陆行货版PS3的消息,并定于11月上市。另外Xbox360也放出了要证明进军进入中国大陆市场的计划。除此之外,微软方面也表示要与全球同步发售产品。这三款主机接连宣布要发售行货版,对于玩家来说自然是件大好事,同时也说明中国游戏市场在逐步走向正轨。

新闻点评:消息的确是好消息,不过要看索尼能否做到行货版,不然的话,索尼也不会那么有信心了。微软和索尼的进军中国游戏市场,也是人们关注的焦点。

Xbox360再临2005世界计算机展

微软于10月20日开幕的日本“2005年世界计算机展”中,再次展出了Xbox360多媒体影音游戏以及新一代Xbox Live的相关功能。这终于是自日本上市之前的最后一次登台亮相了。微软这次虽然其于展出摊位上再次带来了Xbox360,但是日本这次展会并不是以游戏为主,因此展出的重点落在了Xbox360与微软PC产品的多媒体影音游戏功能,以及新一代Xbox Live的实时信息传送服务等项目。

新闻点评:面对微软近期的宣传攻势,索尼和任天堂也一直在为新一代主机做宣传。反正微软有微软,索尼和任天堂也有索尼和任天堂。

盛大推出三大家庭娱乐平台



1盛大推出这款掌机的外观设计是创新的,由于缺乏硬件的支持,所以这款掌机的支持方向也就成了多媒体功能,甚至把网游也搬到了掌上。

2005年10月13日,中国领先的互动娱乐传媒公司上海盛大网络发展有限公司带着他们最新的全线互动娱乐产品亮相于在北京召开的中国国际通信展。本次盛大在通信展上第一次公开展示了三大产品线。首先是EZ Pod,将PC平台升级为语言互动娱乐功能的娱乐平台;其次是基于英特尔架构,面向PC融合,定位于电视与宽带平台的“宽带娱乐电视”EZ Cinema;此外还有持续已久的“盛大盒子”;令人惊喜的是,盛大还首次公开展示了其基于无线技术,融合多种增强娱乐功能的掌上网络娱乐终端EZ Mini……盛大的举动表明他们已经开始向国外的互动娱乐产品发起了挑战。

新闻点评:看到中国的公司能有此作为,我们作为中国人应该感到自豪。不过我们也要看到,盛大在进军国际市场时,也要面对很多挑战。

《电软》获得最佳游戏平面媒体大奖

10月27日晚18点,2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选活动——“金翎奖”的颁奖典礼在北京海泰剧院隆重举行。国内游戏产业政府主管部门的领导,国内外著名的游戏企业代表,国内外极具影响力的媒体记者、游戏爱好者代表等人士参加了本次颁奖典礼。其间大会颁发了14个奖项给参加2005年ChinaJoy展的游戏作品。《电子游戏软件》也获得了“最佳平面媒体”的殊荣,成为国内唯一荣获此殊荣的电子游戏平面媒体。

新闻点评:2005年即将过去,回顾这一年来的工作,是对所有《电软》编辑平面工作的一个肯定。我们之所以把这一年新闻放在本次回顾的最后,是希望读者也能看到我们的努力,并鼓励我们在未来的一年里做得更好。



无责任评选——2005年度12颗璀璨明珠

——从独特的角度审视今年的是非功过

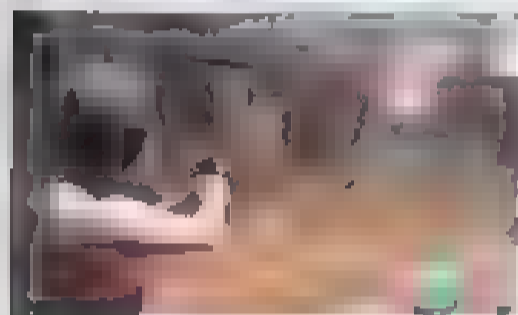
观感移植类

★生化危机4 PS2 CAPCOM★

在PS2上，我们看到了许多优秀的作品，但要说最让人难忘的，恐怕就是《生化危机4》了。这款游戏不仅在游戏性上有着极高的水准，更在画面和音效上达到了前所未有的高度。作为一款生存恐怖游戏，《生化危机4》的成功之处在于它完美地再现了恐怖的氛围，让玩家在紧张刺激的战斗之余，也能感受到那份深入骨髓的恐惧。



《生化危机4》的成功，很大程度上归功于其出色的移植工作。从PC版到PS2版，游戏在画面和音效上的提升，让玩家仿佛置身于那个充满恐怖和未知的世界。特别是其标志性的“砍杀”动作，更是成为了游戏的一大亮点。



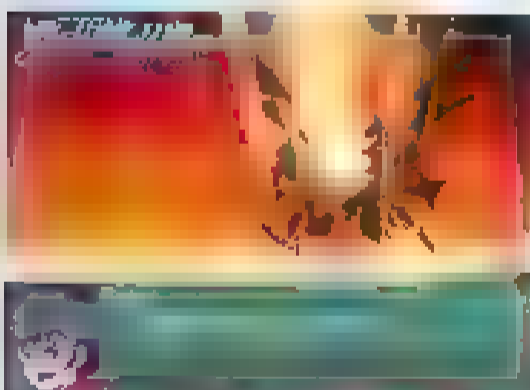
作为一款生存恐怖游戏，《生化危机4》的成功之处在于它完美地再现了恐怖的氛围，让玩家在紧张刺激的战斗之余，也能感受到那份深入骨髓的恐惧。游戏中的每一个场景都充满了细节，从阴森的环境到怪物的嘶吼，无不让人毛骨悚然。

入围作品

生化危机 系列+ A PSP KONAMI

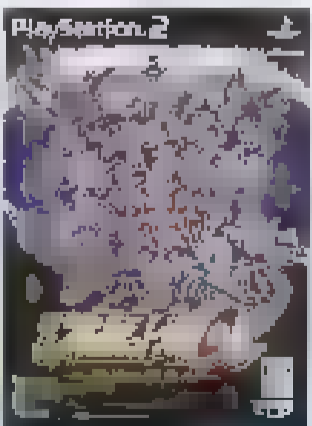
费时耗力类

★真·三国无双合众战 PS2 BANDAI★



作为一款动作游戏，《真·三国无双合众战》以其极高的可玩性和丰富的游戏内容而闻名。游戏中的每一个角色都有着独特的技能和背景故事，让玩家在享受战斗乐趣的同时，也能感受到那份热血和激情。特别是其标志性的“无双”模式，更是让玩家在战场上所向披靡，体验到了前所未有的快感。

《真·三国无双合众战》的成功，很大程度上归功于其出色的移植工作。从PC版到PS2版，游戏在画面和音效上的提升，让玩家仿佛置身于那个充满热血和激情的世界。特别是其标志性的“无双”模式，更是成为了游戏的一大亮点。



入围作品

真·三国 超级机器人大战 PS2 BANDAI

人定胜天类

★旺达与巨像 PS2 SCEA★

作为一款动作游戏，《旺达与巨像》以其极高的可玩性和丰富的游戏内容而闻名。游戏中的每一个角色都有着独特的技能和背景故事，让玩家在享受战斗乐趣的同时，也能感受到那份热血和激情。特别是其标志性的“无双”模式，更是让玩家在战场上所向披靡，体验到了前所未有的快感。



作为一款动作游戏，《旺达与巨像》以其极高的可玩性和丰富的游戏内容而闻名。游戏中的每一个角色都有着独特的技能和背景故事，让玩家在享受战斗乐趣的同时，也能感受到那份热血和激情。特别是其标志性的“无双”模式，更是让玩家在战场上所向披靡，体验到了前所未有的快感。

入围作品

战神 PS2 SCEA

动漫改编类

★绿巨人 PS2 VU GAMES★



作为一款动作游戏，《绿巨人》以其极高的可玩性和丰富的游戏内容而闻名。游戏中的每一个角色都有着独特的技能和背景故事，让玩家在享受战斗乐趣的同时，也能感受到那份热血和激情。特别是其标志性的“无双”模式，更是让玩家在战场上所向披靡，体验到了前所未有的快感。



入围作品

龙珠Z	PS2	BANDAI
龙珠Z 融合	PS2	BANDAI
龙珠Z 融合 超级赛亚人	PS2	BANDAI
龙珠Z 融合 超级赛亚人	PS2	BANDAI
龙珠Z 融合 超级赛亚人	PS2	BANDAI

理所当然奖 ★真三国无双4 猛将传 PS2 KOEI★



“英雄”、“猛将”、“无双”……这些词汇在PS2的游戏中，尤其是KOEI的游戏中，出现的频率之高，让人不禁感叹。在《真三国无双4 猛将传》中，这些词汇更是被发挥到了极致。作为一款以三国为背景的动作游戏，它完美地将“英雄”、“猛将”、“无双”这三个概念融为一体，为玩家呈现了一场场热血沸腾的战斗。

作为一款以三国为背景的动作游戏，《真三国无双4 猛将传》完美地将“英雄”、“猛将”、“无双”这三个概念融为一体，为玩家呈现了一场场热血沸腾的战斗。游戏中的角色设计、关卡设计、战斗系统都达到了极高的水准。尤其是新增的武将和关卡，更是让玩家大呼过瘾。作为一款“无双”游戏，它最大的特点就是让玩家体验到“以一敌百”的快感。在游戏中，玩家可以操控各种强大的武将，如关羽、张飞、赵云等，在战场上横冲直撞，所向披靡。这种爽快的战斗体验，正是这款游戏深受玩家喜爱的原因。



入围作品 忍者外传 罗 XBOX TEJMO
史克威尔传 修罗 PS2 FROMSOFTWARE
野史传+3 英雄传 XBOX ID SOFTWARE

复刻主机奖 ★PSP★

作为一款掌上游戏机，PSP在市场上的表现一直非常抢眼。它不仅拥有强大的硬件性能，还拥有海量的游戏资源。在众多游戏中，《真三国无双4 猛将传》的复刻版无疑是其中的佼佼者。这款游戏的复刻版在PSP上运行流畅，画面清晰，让玩家可以在任何时间、任何地点体验到这款经典游戏的魅力。此外，复刻版还加入了一些新的游戏内容，如新的关卡、新的武将等，让玩家在重温经典的同时，也能感受到游戏开发者的用心。

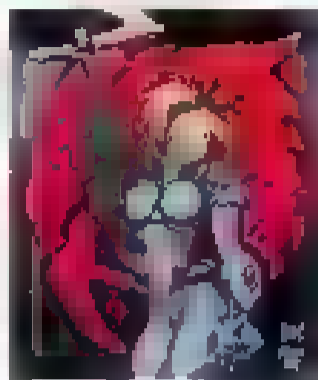


入围作品 PS2 GBA

御守秋水奖 ★星际争霸 伯灵 XBOX BLIZZARD★



作为一款即时战略游戏，《星际争霸》在XBOX平台上的表现一直非常抢眼。它不仅拥有精美的画面、紧张刺激的战斗，还拥有极高的策略性。在游戏中，玩家需要根据不同的种族和兵种，制定相应的战术，才能在激烈的战斗中取得胜利。这款游戏不仅是一款优秀的娱乐作品，更是一款能够锻炼玩家思维能力的佳作。



作为一款即时战略游戏，《星际争霸》在XBOX平台上的表现一直非常抢眼。它不仅拥有精美的画面、紧张刺激的战斗，还拥有极高的策略性。在游戏中，玩家需要根据不同的种族和兵种，制定相应的战术，才能在激烈的战斗中取得胜利。这款游戏不仅是一款优秀的娱乐作品，更是一款能够锻炼玩家思维能力的佳作。对于喜欢挑战的玩家来说，《星际争霸》无疑是一款不可错过的佳作。

入围作品 最终幻想 2 PS2 SQUARE-ENIX

真实模拟奖 ★任天堂 NDS 任天堂★

作为一款掌上游戏机，NDS在市场上的表现一直非常抢眼。它不仅拥有强大的硬件性能，还拥有海量的游戏资源。在众多游戏中，《任天堂狗狗》无疑是其中的佼佼者。这款游戏以可爱的狗狗为主角，玩家可以通过与狗狗的互动，体验到养狗的乐趣。在游戏中，玩家需要照顾狗狗的饮食、健康，还要与狗狗进行各种有趣的互动。这款游戏不仅是一款优秀的娱乐作品，更是一款能够让玩家感受到生活乐趣的佳作。



入围作品 超级马里奥 NDS ATLUS
超级马里奥 NDS KONAMI

GAME

行货Xbox360上市时间独家公开

【本报综合报道】微软Xbox360主机在中国大陆市场的上市时间终于有了明确的答案。根据微软官方公布的消息，Xbox360主机将在2006年11月正式进入中国市场。

在索尼的PS3进入中国不久之后，微软方面就曾经有过将Xbox360也投入中国市场的考虑。而这，也体现在今年夏天的ChinaJoy展上，微软官方首次公开了Xbox360主机在中国大陆市场的上市时间。微软方面表示，Xbox360主机将在2006年11月正式进入中国市场。这一消息的公布，无疑让中国游戏玩家感到兴奋。因为Xbox360主机的上市，将意味着微软游戏主机正式进入中国游戏市场。

微软方面表示，Xbox360主机在中国大陆的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。微软方面表示，Xbox360主机的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。微软方面表示，Xbox360主机的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。

微软方面表示，Xbox360主机在中国大陆的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。微软方面表示，Xbox360主机的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。



两个部位。而微软在北美市场，则已经占据了绝对优势。微软方面表示，Xbox360主机的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。微软方面表示，Xbox360主机的上市时间，将取决于微软与索尼在PS3主机上的竞争。

GAME

EA举办亚太地区游戏发表会 最新作《Black》首次神秘曝光

【本报综合报道】EA公司最近举办了一场亚太地区的游戏发表会，会上首次曝光了EA的最新力作《Black》。这款游戏是一款动作冒险类游戏，由EA的Criterion工作室开发。《Black》的游戏背景设定在一个充满神秘色彩的世界，玩家将扮演一名勇敢的战士，踏上寻找真相的旅程。

EA公司表示，《Black》是一款具有挑战性的游戏，玩家将体验到前所未有的游戏体验。EA公司表示，《Black》是一款具有挑战性的游戏，玩家将体验到前所未有的游戏体验。EA公司表示，《Black》是一款具有挑战性的游戏，玩家将体验到前所未有的游戏体验。

EA公司表示，《Black》是一款具有挑战性的游戏，玩家将体验到前所未有的游戏体验。EA公司表示，《Black》是一款具有挑战性的游戏，玩家将体验到前所未有的游戏体验。



索尼加强游戏市场竞争力度 调查显示英国玩家更期待PS3

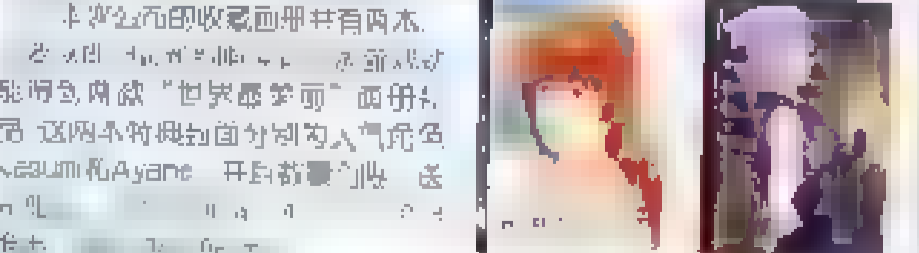
【本报综合报道】索尼公司最近发布了一项调查，显示英国玩家更期待PS3主机。这项调查是在英国进行的，调查对象是18岁以上的游戏玩家。调查结果显示，有超过一半的玩家表示，他们更期待PS3主机的上市。

索尼公司表示，PS3主机的上市时间，将取决于索尼与微软在Xbox360主机上的竞争。索尼公司表示，PS3主机的上市时间，将取决于索尼与微软在Xbox360主机上的竞争。索尼公司表示，PS3主机的上市时间，将取决于索尼与微软在Xbox360主机上的竞争。

索尼公司表示，PS3主机的上市时间，将取决于索尼与微软在Xbox360主机上的竞争。索尼公司表示，PS3主机的上市时间，将取决于索尼与微软在Xbox360主机上的竞争。

《死或生4》无缘美版首发游戏行列 “世界最美丽”特典为其挽回颜面

【本报综合报道】《死或生4》（Dead or Alive 4）这款游戏，虽然在日本首发，但无缘北美首发游戏行列。不过，这款游戏在北美市场，还是通过一些特典，吸引了不少玩家的关注。这款游戏是由TECMO公司开发的，是一款非常受欢迎的格斗游戏。



Xbox360主机上市倒计时新闻大轰炸

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

次世代主机的沙漠庆典

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

XB360目标90天达成300万台销量

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

“Xbox360会客厅”豪华开张



微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

Xbox 360向下兼容测试启动

在主机预热发布之初，微软就宣布Xbox360具备向下兼容的能力。目前为了证实这一点，微软已于Xbox官方网站中正式公布了第一批Xbox360向下兼容的名单。共有3款Xbox游戏确认可于新主机上运行。这3款游戏为《古墓丽影》、《古墓丽影2》和《古墓丽影3》。微软表示，这只是第一批，未来还将公布更多可以测试的游戏。微软表示，Xbox360向下兼容的能力，将让玩家可以在新主机上体验到经典的Xbox游戏。

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。



微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

北美地区Xbox360上市游戏名单

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

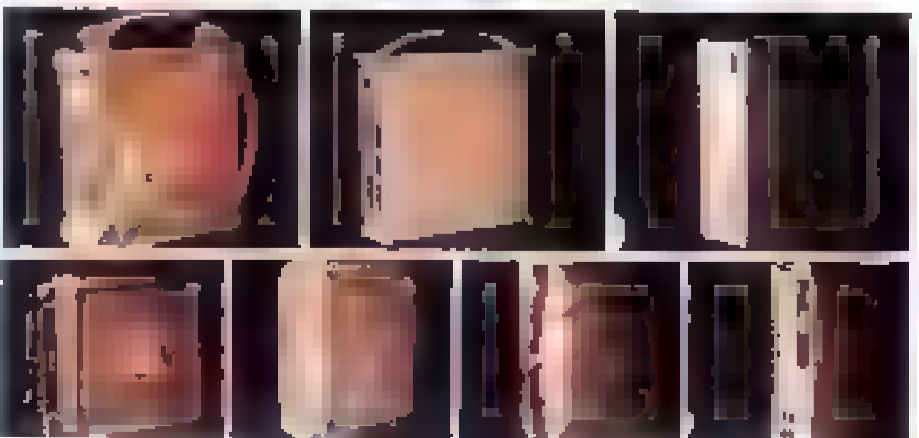
■ 8款北美地区首发游戏

游戏名称	开发商	发行商
《使命召唤2》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision
《使命召唤2：战争地带》	Activision	Activision

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。

小花絮 360落选造型曝光

微软公司定于11月22日在美国加州圣何塞市正式推出Xbox 360主机。在此之前，微软也为这台众所瞩目的主机预热做好了一系列的准备活动。豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量预测、有信心在接下来主机大战中拔得头筹。那么，玩家也就有好戏可看了。下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的“一些举动”。





“JUMP FESTA 2006”下月召开 坂口博信力作《蓝龙》决定参展

【日本电通社】由MUST WALKER企划、TAKA制作、微特路游戏工作室发行的Xbox360平台角色扮演游戏《蓝龙——Blue Dragon》(以下简称《蓝龙》)定于2月中旬举办的“JUMP FESTA 2006”活动中再次隆重展出。

《蓝龙》是一款充满奇幻色彩的角色扮演游戏，并且由于有了坂口博信亲自操刀和日本知名漫画家鸟山明担任人物设定，另外又有相模伸夫负责原声乐的配乐，于是本作成为Xbox360上最为受人关注的作品。本作微软方面宣布，将于11月17-18两日在千叶幕张展览馆举办的“JUMP FESTA 2006”活动中，展出《蓝龙》的豪华影片，这也是本游戏自日本Xbox平台推出2005之后的第一次展出。

此前《蓝龙》的相关信息在网络上已经传得沸沸扬扬，很多玩家已经期待这款游戏能够早日上市。而微软方面宣布将在活动中展出《蓝龙》的豪华影片，因此本作和整个Xbox360的最新阵容一起亮相，相信玩家们一定会非常期待。

ABU+10 マイクロソフト
BLUE DRAGON



任天堂无线网络USB转接器发布 简单、安心、免费三大服务宗旨出台



【日本电通社】日前任天堂发布了NDS专用Wii-Fi无线网络转接器的宣传影片。这款名为“Nintendo Wi-Fi USBコネクタ”(Nintendo Wi-Fi USB Connector)的产品，将于11月4日正式推出。

为了降低网络联机服务的进入门槛，任天堂特别推出这款“简单、安心、免费”三大宗旨的无线网络转接方案。通过简单的有线网络设定，管制联机时数以及免除一切费用的烦恼，让玩家能够尽情享受网络联机乐趣。

这款转接器，除了任天堂Wii无线网络适配器之外，还具备NDS专用的网络适配器。通过简单的有线网络设定，让玩家能够尽情享受网络联机乐趣。

这款转接器适用于Windows XP操作系统，且与任天堂授权的NDS主机相连。安装好后，玩家需要安装驱动程序与管理程序，即可通过PC的有线网络接口，提供最多5台NDS进行Wi-Fi无线上网。该产品定于11月23日推出，定价2500日元(含税)。



此外，这款转接器还支持通过USB接口连接到PC，让玩家能够通过有线网络进行联机。

● 简单：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。

● 安心：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。

● 免费：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。

● 简单：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。

● 安心：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。

● 免费：通过简单的有线网络设定，即可实现无线网络联机。



“生化”导演再次涉猎游戏改编 《恶魔城》即将于明年在美开拍

【日本电通社】美国知名娱乐新闻网站Variety日前报道了美国一家电影制作公司Crystal Sky Pictures已经向游戏厂商KONAMI买下拍摄《恶魔城(Castlevania)》电影版的版权，并交由导演詹姆斯·温(James Wan)执导。该电影系列的英国主演罗·安德森(罗·安德森)将编写剧本并执导《恶魔城》的电影版。不过该片何时完成以及演员阵容尚未确定。

报道中指出，这部《恶魔城》电影版将着重描写吸血鬼伯爵德古拉伯爵(Count Dracula)的出身故事，以及描述吸血鬼猎人一族“贝尔蒙特家族(Belmont Clan)”是如何与德古拉伯爵展开斗争的。该电影系列在1980年代非常受欢迎，但后来因为各种原因而中断。詹姆斯·温执导的“生化危机”系列曾有不错的表现，相信本片的拍摄《恶魔城》一定也会十分精彩。



米高梅正式宣布将发售BD格式影片 好莱坞HD-DVD支持率仅为对手一半

【美国电通社】美国好莱坞大影业之一的米高梅公司，于11月3日正式宣布将发售蓝光BD格式影片。米高梅公司表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。米高梅公司表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。

米高梅公司表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。米高梅公司表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。

片名	导演	主演
《乱世佳人》	维克多·弗莱明	费雯·丽
《沉默的羔羊》	乔纳森·戴米	安东尼·霍普金斯
《星球大战：帝国反击战》	保罗·威尔逊	哈里森·福特
《终结者2：审判日》	詹姆斯·卡梅隆	阿诺·施瓦辛格
《黑客帝国》	莉莉·沃卓斯基	基努·里维斯
《黑客帝国2：重装上阵》	莉莉·沃卓斯基	基努·里维斯
《黑客帝国3：矩阵革命》	莉莉·沃卓斯基	基努·里维斯



PS3采用史无前例的防盗版技术 正版游戏只能于一台主机上运行

【日本电通社】索尼电脑娱乐公司(SCE)日前表示，PS3游戏光盘将采用史无前例的防盗版技术。该技术将确保每张游戏光盘只能在一台PS3主机上运行。

根据索尼的技术，游戏光盘第一次运行时会先运行一段鉴定代码来确认主机身份。然后记住拥有它第一台的主机，而以后则只有这台主机才能运行其中的文件。这项技术对于防止盗版绝对是强有力的武器。不过索尼也承认，这项技术并不能完全防止盗版。如果玩家拥有多台主机，那么索尼的软件也将无法识别。

关于存在以上实际操作方面的疑问，估计索尼高层不太可能会轻易决定采用这项技术。因为这样的后果很可能就是虽然防止了盗版，但正版的市场也不会到哪里去。



索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。

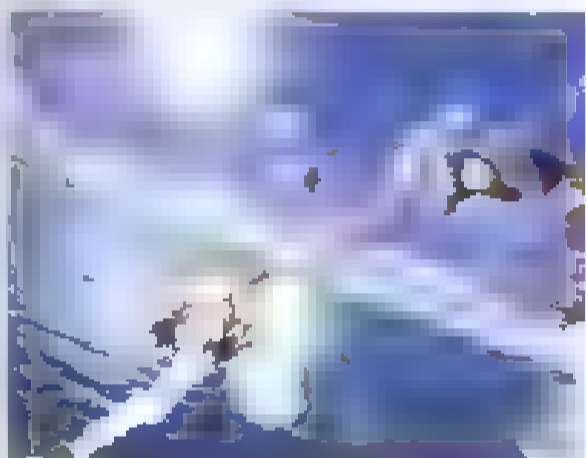
索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。

索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。索尼表示，他们将与索尼合作，共同开发蓝光BD格式影片。

SEGA举办秋季独家街机游戏展

【日本电报】SEGA于11月11日在日本举办“SEGA Private Show 2005 Autumn”展览，展出了近期预定推出的多款街机游戏作品。包括《冲入网Online》、《机甲战士》、《机甲战士II》等备受关注的作品。不过由于在可一段时间内已不在街机中，这些作品已经先行展出过，所以本次展览的影响力并不是很高。算是SEGA街机游戏的一个“热身”。

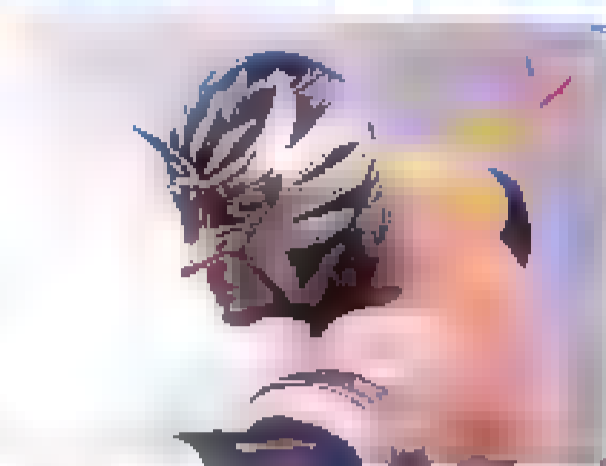
目前正式发表推出过道的《机甲战士After Burner》，现正式定名为《机甲战士Online》，这款游戏采用SEGA街机游戏大型



街机游戏版“LINDBERGH”所制作，继承了198年所推出的原作。玩家将操作美国英雄战机，在三维空间中，以同年百度的操作方式，进行与对手的战斗。《机甲战士Online》是LINDBERGH。

在街机游戏中，并成为经典代表作的《机甲战士After Burner》最新作《机甲战士Online》。本次公布了两种新游戏中的其中之一的试玩画面。游戏中的动作灵活的格斗动作，比同类型的格斗游戏的操作难度小了一号，但动作要更为流畅。另一款新作，不知名四国军法的少女新作的试玩画面尚未公布。另外，本次还公布了新作街机多人游戏的试玩画面，以及强化的网络联机功能。本次比赛将转播、全国排行榜等等。《机甲战士Online》预定明年正式推出运营。

而SEGA街机游戏人才给换门制作的《机甲战士Online》。本次也展示了更进一步的试玩画面。这款游戏，将采用街机游戏的操作方式，让玩家通过触摸屏面上的按钮来操作。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。



取巧，防四周，也是街机游戏方式，并可便与街机游戏的威力。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。玩家可以通过触摸屏面上的按钮来操作。

5款欧版PS2游戏同捆套装发布

索尼游戏公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。这5款游戏分别是《E.T. PLAY3》、《古墓丽影》、《WE B》等5款游戏的同捆版PS2主机。索尼公司将与这5款主机捆绑的PS2主机和价格。

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。



●AMICOM MINI系列游戏《超级马里奥兄弟》的2D版销量已突破100万套，成为最畅销的AMICOM MINI作品。任天堂表示，将推出这些作品并不是一件很困难的事。要考虑到市场等因素。而《超级马里奥兄弟》能够取得如此成功，实在是有点出乎意料。

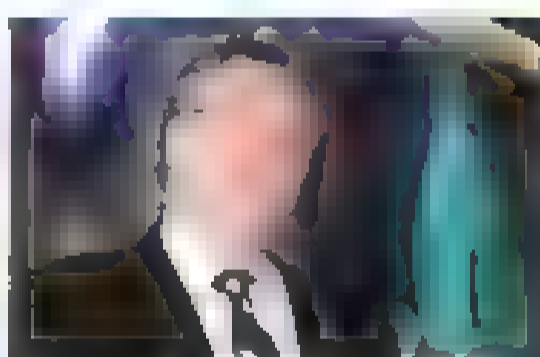
●日本索尼电玩娱乐株式会社宣布，于11月17日上市首批“PSP the Best”软件。这批软件包括《PSP the Best》游戏光盘。索尼公司宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

●AMICOM宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

●索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

索尼反驳PS3主机将会延期发售

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。



索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。索尼公司最近宣布，将推出5款欧版PS2游戏同捆套装。

●CAPCOM在日本推出了PS2游戏《生化危机》。这款游戏是CAPCOM的代表作。这款游戏是CAPCOM的代表作。这款游戏是CAPCOM的代表作。



中国电玩榜

2005年第24期

本期共收到有效选票 8364

THE MOST WANTED GAMES

近期玩家最想玩到的游戏

最期待TOP15

统计时间: 1月1日-1月4日

号称要突破四破PC与PS的今年最大期待P3作品“星际游侠”发售日确定, 就在今年12月31日

1位 最终幻想12

发售日

SQUARE ENIX 角色扮演 2006.3.6 5980日元



计票: 633

发售日期一旦公布, 玩家们立刻开始期待这款游戏。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

2位 王国之心2

发售日

SQUARE ENIX 动作角色扮演 2005.12.12 4980日元



计票: 581

作为一款续作, 这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

3位 新·鬼武者 梦之黎明

发售日

CAPCOM 动作冒险 2006.1.26 5980日元



计票: 527

作为一款续作, 这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

4位 恶魔城·黑暗的诅咒

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

5位 合金装备 索利德3·生存

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

6位 深渊传说

发售日

SQUARE ENIX 动作角色扮演 2006.3.6 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

7位 合金装备 索利德4·爱国者之叛

发售日

KONAMI 动作冒险 2006.3.6 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

8位 恶魔猎人4

发售日

CAPCOM 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

9位 最终幻想4

发售日

SQUARE ENIX 动作角色扮演 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

10位 胜利十一人9·亚洲冠军联赛

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

11位 塞伯拉斯的挽歌

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

12位 盗墓者·传说

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

13位 星际游侠

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

14位 鹰牌空战ZERO·贝尔卡战争

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

15位 死魂曲2

发售日

KONAMI 动作冒险 2005.12.16 4980日元

这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。这款游戏将采用新的战斗系统, 玩家们将可以体验到全新的战斗系统。

本期 磅主手记

中国电玩网·特约编辑

凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

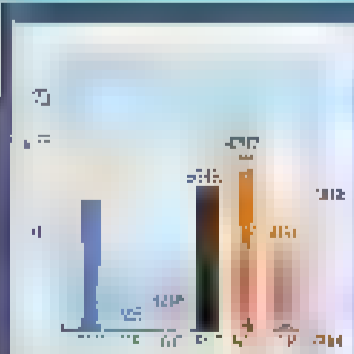
中国电玩网·特约编辑 凡参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖。本期磅主手记, 我们将为大家介绍一些关于中国电玩榜的最新动态。中国电玩网·特约编辑 凡参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖。

近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

1位	真·三国无双4 猛将传	631
2位	实况世界足球·胜利十一人9	605
3位	生化危机4	591
4位	高达与巨神	577
5位	第3次超级机器人大战α	536
6位	灵魂能力3	462
7位	超级机器人大战α	459
8位	龙珠Z·爆发!	451
9位	悠远传说	382
10位	真·三国无双4	375
11位	恶魔猎人3	344
12位	胜利十一人8·在线革命	327
13位	战神	283
14位	合金装备3·食蛇者	252
15位	零·刺青之声	218

本期榜单中，《真·三国无双4 猛将传》以631的销量位居榜首，紧随其后的是《实况世界足球·胜利十一人9》，销量为605。《生化危机4》以591的销量位居第三位。《高达与巨神》以577的销量位居第四位。《第3次超级机器人大战α》以536的销量位居第五位。《灵魂能力3》以462的销量位居第六位。《超级机器人大战α》以459的销量位居第七位。《龙珠Z·爆发!》以451的销量位居第八位。《悠远传说》以382的销量位居第九位。《真·三国无双4》以375的销量位居第十位。《恶魔猎人3》以344的销量位居第十一位。《胜利十一人8·在线革命》以327的销量位居第十二位。《战神》以283的销量位居第十三位。《合金装备3·食蛇者》以252的销量位居第十四位。《零·刺青之声》以218的销量位居第十五位。



日本家用机软件双周销量统计

本期榜单中，《真·三国无双4 猛将传》以63.1万份的销量位居榜首，紧随其后的是《实况世界足球·胜利十一人9》，销量为60.5万份。《生化危机4》以59.1万份的销量位居第三位。《高达与巨神》以57.7万份的销量位居第四位。《第3次超级机器人大战α》以53.6万份的销量位居第五位。《灵魂能力3》以46.2万份的销量位居第六位。《超级机器人大战α》以45.9万份的销量位居第七位。《龙珠Z·爆发!》以45.1万份的销量位居第八位。《悠远传说》以38.2万份的销量位居第九位。《真·三国无双4》以37.5万份的销量位居第十位。《恶魔猎人3》以34.4万份的销量位居第十一位。《胜利十一人8·在线革命》以32.7万份的销量位居第十二位。《战神》以28.3万份的销量位居第十三位。《合金装备3·食蛇者》以25.2万份的销量位居第十四位。《零·刺青之声》以21.8万份的销量位居第十五位。

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING (统计时间: 1月1日 - 1月11日)

本期的家用机游戏榜单中，《实况世界足球·胜利十一人9》以605的销量位居榜首，紧随其后的是《真·三国无双4 猛将传》，销量为631。《生化危机4》以591的销量位居第三位。《高达与巨神》以577的销量位居第四位。《第3次超级机器人大战α》以536的销量位居第五位。《灵魂能力3》以462的销量位居第六位。《超级机器人大战α》以459的销量位居第七位。《龙珠Z·爆发!》以451的销量位居第八位。《悠远传说》以382的销量位居第九位。《真·三国无双4》以375的销量位居第十位。《恶魔猎人3》以344的销量位居第十一位。《胜利十一人8·在线革命》以327的销量位居第十二位。《战神》以283的销量位居第十三位。《合金装备3·食蛇者》以252的销量位居第十四位。《零·刺青之声》以218的销量位居第十五位。

1位	实况世界足球·胜利十一人9	605
2位	真·三国无双4 猛将传	631
3位	生化危机4	591
4位	高达与巨神	577
5位	第3次超级机器人大战α	536
6位	灵魂能力3	462
7位	超级机器人大战α	459
8位	龙珠Z·爆发!	451
9位	悠远传说	382
10位	真·三国无双4	375
11位	恶魔猎人3	344
12位	胜利十一人8·在线革命	327
13位	战神	283
14位	合金装备3·食蛇者	252
15位	零·刺青之声	218

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING (统计时间: 1月1日 - 1月11日)

本期榜单中，《高达与巨神》以141698的销量位居榜首，紧随其后的是《口袋妖怪竞技场》，销量为107641。《必拉哈奇哥拉姆系列Vol. 1》以94778的销量位居第三位。《龙珠Z·爆发!》以65146的销量位居第四位。《超级勇者公主》以64409的销量位居第五位。《龙珠Z·爆发!》以64493的销量位居第六位。《龙珠Z·爆发!》以64120的销量位居第七位。《假面大王的训练便快图》以5101的销量位居第八位。《买店放松教育》以6448的销量位居第九位。《FC连弹·超级马里奥兄弟》以38680的销量位居第十位。

1位	高达与巨神	141698
2位	口袋妖怪竞技场	107641
3位	必拉哈奇哥拉姆系列Vol. 1	94778
4位	龙珠Z·爆发!	65146
5位	超级勇者公主	64409
6位	龙珠Z·爆发!	64493
7位	龙珠Z·爆发!	64120
8位	假面大王的训练便快图	5101
9位	买店放松教育	6448
10位	FC连弹·超级马里奥兄弟	38680

本期中国电玩杂志奖品





最终幻想之父坂口博信近日透露了他的DS新作ASH的一些细节。本作正由坂口的Mistwalker工作室紧张开发中。作品的艺术总监是为《最终幻想1》和《最终幻想12》做角色设计的野村哲也。音乐设计师也是原史克威尔的音乐设计响元仁。

远古的神秘火焰使人们说

在11月1日的任天堂发布会上，预定于2006年发售的任天堂DS的新作“ASH”发表了一些新的消息。这也是坂口博信自立门户后，在今年初表示也将开发XBOX360的版游戏之后，另外一款完全原创的作品。在会上Mistwalker的代表坂口博信登上讲台对这款游戏进行了发言。“游戏的正式名称是ARCHAIC SEALED HEAT（封印的古代之火），去掉其最后一个字母就成了ASH（灰）。就像标题描述的那样，本作是以古代封印的火焰为题材，被这神秘火焰魔法的人会以灰烬复活。在故事的背景里，主人公阿西娅公主的国被在一场大火中被敌人侵占，国家的人们也在大火中被炼化，但之后死去的人却以灰烬的方式复活。而且还保留着生前的心与记忆。在这个故事中，阿西娅将会因此而展开自己的冒险。而地下深埋着长眠的古代之谜，也构成了故事中的背景谜团。相信这会是一部有着神秘气氛的作品。虽然很短，不过还是请格外留意一下这款游戏的影响。”

下一代的电视游戏，看一个像街机游戏的风格，但画面又很华丽，因此播放影像后坂口博信做了说明。“这段CG影像只是一个概念性的东西，是后制NDS的机能还无法播放的，因此我想利用NDS的特性，开两个画面来构成游戏的世界。同时，游戏的类型为战略RPG也得到了他的亲口确认。坂口说：“我们称之为团队战略（Team Tactics），这个游戏的类型定位是介于RPG和战略RPG之间的。这种叫做团队战略的战斗系统将会包含RPG元素，战略元素将会让玩家可以使用触摸屏指挥自己的部队，触摸屏则会显示敌人的行动状态。你的军队会在上方的屏幕显示，玩家的角色将拥有魔法，特别攻击技能和护甲等各种不同的选择。”之后担当本作角色设计的野村哲也和负责音乐设计的响元仁也出场进行了发言。



开发组直击访谈！ 开拓NDS性能极限的野心之作！

Q：首先要说一句，欢迎您回来。
S：嗯，谢谢，哈哈。多谢关心。其实我也已经得有10年没给任天堂做游戏了吧。从87年开始就不做了。想也有快10年了，时间过得可真快。
Q：您这次的游戏构思是？
S：其实我从四五年前就开始想做一些比较硬核的掌上电脑来做一些游戏了。想做的形式更出传统，按键用得更多，里面也要有乐趣。尤其是战略指挥类的作品。以触摸屏的形式来表现是非常合适的。

Q：关于游戏系统呢？
S：首先我，只想做像以前玩过的作品，比如《战略》这个概念。因此决定做一款这样的作品。有时又想能在系统要素上能够与其他的作品有些不同，这样就构成了这个全新作品的基本框架。之后再添加元素。

Q：您为什么喜欢战略游戏呢？

坂口博信，1962年茨城县出生。从S·E的发展初期就与公司命运密切相关的公司重要人物。最终幻想系列的开创者。

野村哲也，1971年东京都出生。长期担任最终幻想系列的画面效果设计师，不过正式担任角色设计还是第一次。

响元仁，1969年东京都出生。还在自由职业者时期就参与过最终幻想+国家用乐队的音乐设计有着丰富的业界经验。



制作组主创人员在发布会上登场！

上下分屏的游戏方式!

和所有NDS游戏一样,作品将采用上下分屏的“双屏”视觉形式。上面表现的是玩家所玩的游戏画面,下面则主要表现角色的状态。希望这样的系统,能为大家带来更好的游戏体验。



充满传奇色彩的敌人们

游戏中会拥有很多敌人,像这样神秘+传奇的敌人是理所当然。关于敌人们的具体情况当然还在开发阶段,不过基本敌人们的设计已经看到了。相信有着丰富想象力的玩家们,一定会大受启发。



精美的画面让人折服!

相信看到这一画面的,都会感觉棒+震撼。画面在画面中,有了自己的特色。游戏中的画面,一定会让玩家感到震撼。游戏中的画面,一定会让玩家感到震撼。

异地得到永生!!



在这,高度的战略性和挑战性,让玩家在游戏中,能获得一种成就感。在游戏中,玩家可以通过自己的努力,来获得一种成就感。在游戏中,玩家可以通过自己的努力,来获得一种成就感。

关于游戏的背景设定

- Q 作品的背景设定是什么?
- S 这是一个关于一个古老文明的故事。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。
- Q 作品的背景设定是什么?
- S 这是一个关于一个古老文明的故事。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。

Q 作品的背景设定是什么?

S 这是一个关于一个古老文明的故事。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。

Q 作品的背景设定是什么?

S 这是一个关于一个古老文明的故事。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。

Q 作品的背景设定是什么?

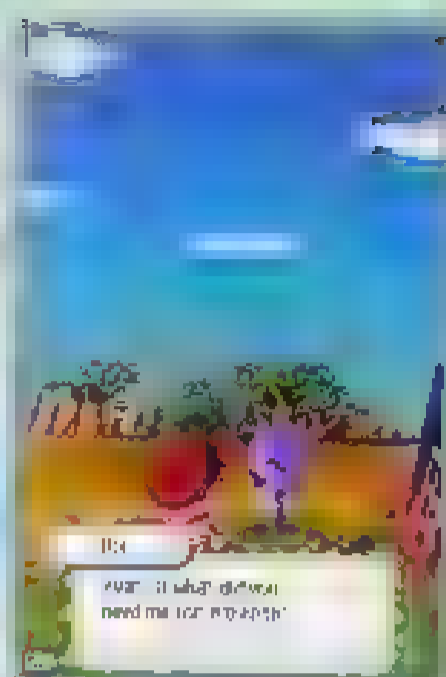
S 这是一个关于一个古老文明的故事。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。在这个文明中,人们通过一种特殊的方式,来获得永生。

在烈火中陷落的祖国 自己的同胞因烈火纷纷死去 亦因这火得到了永生

在烈火中陷落的祖国
自己的同胞因烈火纷纷死去
亦因这火得到了永生

在烈火中陷落的祖国
自己的同胞因烈火纷纷死去
亦因这火得到了永生





在NDS和GC上大受欢迎的RPG新作《动物之森》即将登陆单机平台，这部作品将在11月底与广大DS玩家见面。下面是本期的相关报道。



在安静祥和的大森林之中

《动物之森》系列是一款温馨有趣的RPG，玩家将扮演一名村民，在一个由动物们组成的村庄中，与各种可爱的动物们一起生活。玩家将在这里体验到一种宁静祥和的生活，与各种动物们建立深厚的友谊，并在这个充满活力的世界中，度过一个又一个美好的日子。



《动物之森》系列游戏，由任天堂开发，是一款温馨有趣的RPG。

全神贯注驾驶中 随心所欲地自由飞翔 翱翔在那辽阔天空

在无垠的蓝天中尽情地飞翔



无视天气因素

开发团队为游戏设定上
让玩家能自由飞翔，而不
论是恶劣天气，或是晴朗
的天气，都能让玩家尽情
飞翔。

OVER G
是一款飞行模拟游戏，
让玩家能体验到驾驶战斗机的
感觉。



OVER G
是一款飞行模拟游戏，
让玩家能体验到驾驶战斗机的
感觉。

TAITO株式会社今年冬天预售这款游戏，对应XBOX360平台
游戏类型是飞行模拟。本作PS2平台上ENERGY AIRFORCE的续作
“OVER G”的题目想给人以驾驶员的飞行感觉，“G”则希望给玩
家带来重力的感觉。



本刊译名 OVER G

飞行模拟

OVER G

OVER G

OVER G

OVER G

由于主机性能的限制，有许多细节部分难以再现，因此追求真实性的
本作登陆XBOX360平台。驾驶员的动作更加真实自然，感受不到任何画面
的停顿，给玩家以沉浸电影的全新感觉，并且能在最短的时间内将玩家打
入这自由翱翔的世界，可以让玩家感受到平时绝对不能感受到的新感觉
史密夫。要想在蓝天翱翔的玩家们童年的梦想。登录主机也不仅仅局限
于「本机支援的可用机体」而是全世界范围内的主力机体全都出场。因
此，在以往的射击飞行驾驶游戏中，让玩家的利用率并不高，很少的玩家
边考虑着飞行手感，边游戏，因此在本作中大部分机体都省略掉了
座舱。游戏中的速度感，万物感追求的都可以说在作品完全不同，厂商也
希望能为玩家带来从未感受过的“G感觉”，并希望本作能成为真正超越前作
的游戏作品。如果您，时的梦想也是翱翔在蔚蓝天空，或者您想上一试
飞翔滋味，那么您只需要再等上不到一个月，就能在本作中圆梦。

OVER G
是一款飞行模拟游戏，
让玩家能体验到驾驶战斗机的
感觉。

空中世界大比拼经典机型齐出场

本作的一大特色就是经典机型，不但数量多，而且全是那些全球通用
的飞机。从经典的F-16，到美国的F-22，再到俄罗斯的苏-26，可谓应有尽有
无论是喜欢美式战斗机的，还是喜欢苏式战斗机的，都可以在本作
中驾驶到自己梦寐以求的机体。另外还登场搭载在航空母舰上的F-18，
在美国的舰载主力战斗攻击机，对空对地攻击兼长的F-14，自卫队使用
的主力机体F-15，原苏联开发研制的最强全天候长距离打击战斗机SU-26

等等，绝对可以满足玩家的驾驶需要。对于熟悉军事知识的玩家来说，本
作还可以说是「航空知识教材」。游戏中登场的机体与真实世界中完全相
同，而且厂商把握住了每种机体的独特性能，为玩家门真实再现了「空中战
斗」的紧张激烈。本作的主角是白田飞红队“Janna Des Ar”队长，玩家可以
在游戏中的各种任务中，驾驶着各种经典机型，体验着各种战斗。



CHARACTER

史密斯

美国队长，
本作的主角，
在游戏中，
玩家将扮演
史密斯这个角色，
在游戏中，
玩家将扮演
史密斯这个角色，
在游戏中，
玩家将扮演
史密斯这个角色。

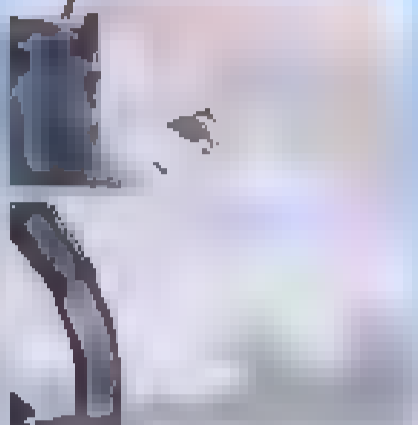
洛巴兹

史密斯的助手，
在游戏中，
玩家将扮演
洛巴兹这个角色，
在游戏中，
玩家将扮演
洛巴兹这个角色，
在游戏中，
玩家将扮演
洛巴兹这个角色。

凌驾在蓝天白云之上，心灵与机体共同翱翔

F-15驾驶座舱的视界

美国空军F-15“鹰”式战斗机，是20世纪70年代中期美国空军装备的一种双座、双发、高空高速、超机动性、全天候、多用途战斗机。其驾驶座舱的视界，是当时最先进的。



F/A-18驾驶座舱的视界

美国海军F/A-18“大黄蜂”式战斗机，是20世纪70年代末期美国海军装备的一种双座、双发、高空高速、超机动性、全天候、多用途战斗机。其驾驶座舱的视界，是当时最先进的。



图1 F/A-18战斗机的正视图

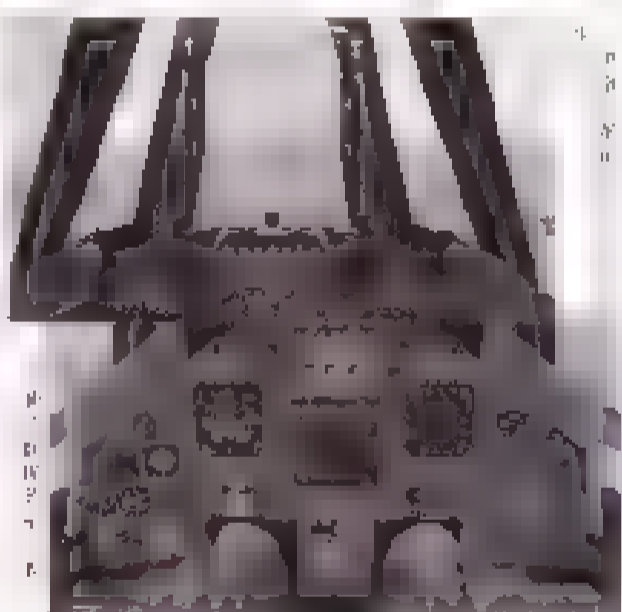
F-1驾驶座舱的视界

美国空军F-1“野马”式战斗机，是20世纪40年代末期美国空军装备的一种单座、单发、高空高速、超机动性、全天候、多用途战斗机。其驾驶座舱的视界，是当时最先进的。



F-117驾驶座舱的视界

美国空军F-117“夜鹰”式战斗机，是20世纪80年代末期美国空军装备的一种单座、单发、高空高速、超机动性、全天候、多用途战斗机。其驾驶座舱的视界，是当时最先进的。



古特哈姆

古特哈姆，男，1945年12月1日出生于美国加利福尼亚州，毕业于加州大学伯克利分校，现为加州大学伯克利分校教授。



爱多

爱多，男，1945年12月1日出生于美国加利福尼亚州，毕业于加州大学伯克利分校，现为加州大学伯克利分校教授。

巴克金

巴克金，男，1945年12月1日出生于美国加利福尼亚州，毕业于加州大学伯克利分校，现为加州大学伯克利分校教授。



西那卡达

西那卡达，男，1945年12月1日出生于美国加利福尼亚州，毕业于加州大学伯克利分校，现为加州大学伯克利分校教授。



西那卡达小传

西那卡达，男，1945年12月1日出生于美国加利福尼亚州，毕业于加州大学伯克利分校，现为加州大学伯克利分校教授。他从事创作涉猎广泛，曾参与制作过1986年的“金巴利”事件是一部报道，新的编辑。之后参与了大量以政治为中心的漫画、电影剧本的创作。在涉足漫画世界的同时，还参与了动画的制作工作。他的创作作品目前正在连载中。人物造型设计来训练，大部分出生于1988年从美国南加州大学毕业后，从此以后一直活跃在漫画界，出版了“金”、“银”、“铜”、“铁”等大量的西那卡达作品，并且参与了大量的漫画人物造型设计工作。

游戏是神化的历史

游戏《无双大蛇》系列向玩家展示了一个与历史完全不同的三国时代。游戏中出现的许多人物都是经过神化的，他们的事迹在民间广为流传。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



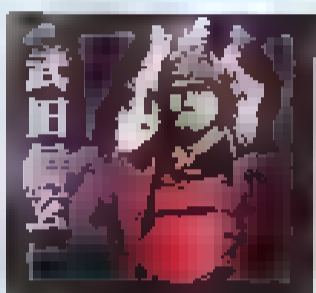
韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。

战斗中武将大量登场

游戏中出现的武将数量非常庞大，每个武将都有自己独特的技能和背景故事。这些武将的加入使得游戏的战斗场面更加丰富多彩。



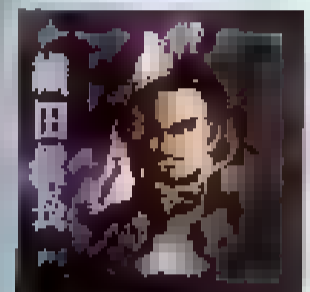
韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。

主人公是神话人物

游戏中的主人公是神话人物，他们的故事充满了传奇色彩。这些神话人物的加入使得游戏的世界观更加宏大。

游戏中出现的武将

游戏中出现的武将数量非常庞大，每个武将都有自己独特的技能和背景故事。这些武将的加入使得游戏的战斗场面更加丰富多彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。

游戏中出现的武将

游戏中出现的武将数量非常庞大，每个武将都有自己独特的技能和背景故事。这些武将的加入使得游戏的战斗场面更加丰富多彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。

游戏中出现的武将

游戏中出现的武将数量非常庞大，每个武将都有自己独特的技能和背景故事。这些武将的加入使得游戏的战斗场面更加丰富多彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。



韩玄是游戏中的一个角色，他是刘备的部下。在游戏中，他被描绘成一个忠诚且有能力的将领。他的形象与历史上的韩玄有所不同，在游戏中他被赋予了更多的神话色彩。

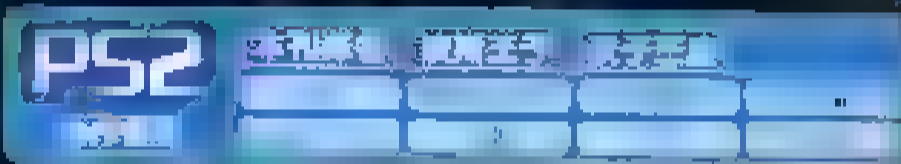
解开被时之砂操纵的命运谜题

一半的时之砂王子会变成黑暗形态，时之砂可用于防御。



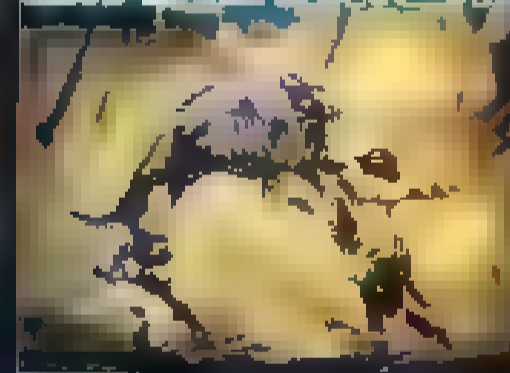
Prince of Persia THE TWO THRONES

在上一代的故事中，王子成功地破解了关于自己命运的诅咒，击败了可怕的时间守护者，并且俘获了时间女巫凯琳娜的芳心。她与凯琳娜一起返回故乡巴比伦，希望能够从此远离杀戮，过上平静的生活。然而事与愿违，王子发现巴比伦陷入了战火之中。来历不明的敌人袭击了他们，并且在王子面前残忍地杀害了凯琳娜。时之砂的神秘力量被再次释放，而这将带给王子的新生活还是毁灭呢？



“时之砂三部曲”中的作品，有关时之砂的传奇故事将在《双子王座》中继续。而一直关注王子命运的你也将在这部作品中得到答案。

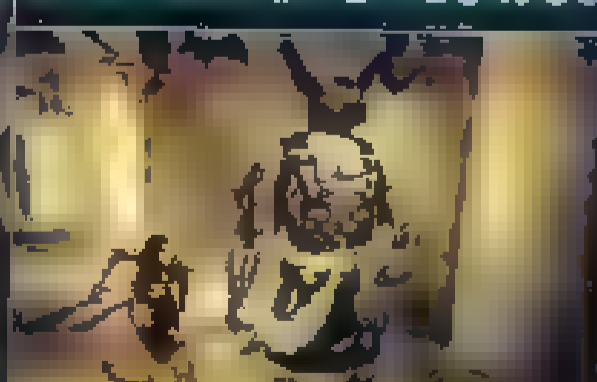
再度进化的系统 让你体验斩杀艺术



你的命运已经注定，你终将死去……
——但没有人可以让你放弃抗争的权力！

王子的“双重形态”是本作最核心的系统。长期被时之砂侵蚀的王子内心阴暗，当无法控制这种邪恶力量的时候，就会转化为黑暗形态。无论是外形、性格还是战斗技巧都与原来的王子截然不同。两种形态的王子将利用各自独特的能力进行战斗，解开机关，同时也揭示着王子命运的真相。

《时之砂》在场景、机关上的设计得到了很高的评价。而战斗系统则过于复杂，缺乏新意。《时之砂》加大了战斗的比例，却失去自由、清爽的感觉。同时在敌人种类的幸福程度上也有所欠缺，而本作将结合前两作的优点，将平台跳跃和战斗系统结合起来，王子可以更加灵活地使用，王子利用场景中的其他物体，在敌人之间消灭敌人。这一变化也反映在Boss战中。本作的Boss战将具有非常鲜明的特色，带给玩家更多的乐趣。



本作是时之砂三部曲中的最后一部，也是时之砂三部曲的终章。王子将在这部作品中迎来他的最终命运。



时之砂三部曲要素

在光明黑暗之间寻找王座之路

王子采用被称为“连杀”的技巧消灭敌人。简单地说，在敌人没有发现情况下，使用特殊的操作就能把他直接杀死。不过别以为“连杀”是像《分裂细胞》等潜行游戏中的“暗杀”那样隐藏在角落，悄悄接近敌人的背后，而是要利用环境，迅速做出反应。例如把用大家熟悉的雷姆跑起来，碰到一个毫无防备的敌人头顶，在他察觉之前用匕首刺他的喉咙。你甚至可以对位置比较靠近的多个敌人连续使用连杀，刹那之间解决战斗。



如同迅雷般掠过
杀敌于未动之前



发动黑暗研究展开复仇

如果王子能够掌握时间之力，那么他就能在战斗中占据优势。在《波斯王子：时之沙》中，王子通过收集沙漏碎片，最终获得了时间之力。这个能力让他能够暂停时间，从而在战斗中占据优势。在《波斯王子：时之沙》中，王子通过收集沙漏碎片，最终获得了时间之力。这个能力让他能够暂停时间，从而在战斗中占据优势。



再会曾经熟悉的面孔



在《波斯王子：时之沙》中，王子通过收集沙漏碎片，最终获得了时间之力。这个能力让他能够暂停时间，从而在战斗中占据优势。

The OUTPOST

XBOX

本刊译名 全副武装

动作射击

THE

OUTPOST

的战争

武器

射击



地是XBOX主机上的唯一一款全副武装的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

战争射击游戏全副武装：明年年初登陆XBOX主机

“全副武装”这个标题，本作在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。



在全新的主机上

美国历史上那经典的战争

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

充满活力的火爆战争

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

这款游戏是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。这款游戏在XBOX主机上是一款非常受欢迎的战争射击游戏。

战争射击游戏全副武装



联网对战功能 支持八人同时作战

adox 3D 的网络功能比前作大幅提高,所以玩家们都会对联网战很感兴趣。在 adox 3D 的游戏中,玩家可以最多和 7 位战士同时作战,这样玩家们可以组成真正意义上由“八脑”组成的战队。队友之间可以通过 E 键进行联系,而且还可以进行对战。在《adox 3D》游戏中,玩家可以成为队长,也可以成为队员。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。

在《adox 3D》游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。



全新的开发平台
提供一流技术支持

在《adox 3D》游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。在游戏中,玩家可以和队友一起进行战斗,也可以和队友一起进行探索。



初代洛克人游戏中的画面，画面清晰，色彩鲜艳，是当时Famicom游戏的代表作之一。

POWERED UP



在PSP上复刻的初代《洛克人》，画面更加清晰，色彩更加鲜艳，是当时PSP游戏的代表作之一。

初代洛克人作品再次登陆掌机 威力加强画面音效系统全面进化

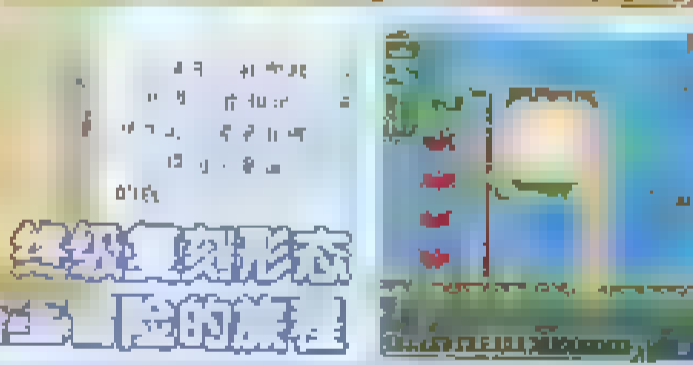
洛克人系列作为卡普空最经典的系列之一，其初代作品《洛克人》在FC上推出时，就受到了玩家的热烈欢迎。如今，这款经典作品再次登陆PSP平台，不仅画面和音效得到了全面进化，还加入了新的关卡和敌人，为玩家带来了全新的游戏体验。

在东京电玩展上，CAPCOM展示了它在PSP上复刻的初代《洛克人》，当时日版的名字是“Rockman Rockman”，不久后它的海外版也在美国发表，美版洛克人的名字为Mega Man，但是又增加了“Power Up”这个副标题。那么这部“新”作品究竟在哪方面有所加强呢？

PS2	本游戏名：洛克人威力加强版	开发商：CAPCOM	发行商：CAPCOM
动作冒险	平台：PSP	语言：日语、英语、法语、德语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、俄语、中文、韩语、日语	发售日期：2006年12月7日

在PSP上100%重新制作的初代作品

洛克人系列作为卡普空最经典的系列之一，其初代作品《洛克人》在FC上推出时，就受到了玩家的热烈欢迎。如今，这款经典作品再次登陆PSP平台，不仅画面和音效得到了全面进化，还加入了新的关卡和敌人，为玩家带来了全新的游戏体验。



洛克人系列游戏的经典之作

《洛克人》是CAPCOM著名动作游戏系列之一，自1987年在FC上出世以来，就受到无数玩家的欢迎。在游戏中，蓝色的英雄人物Rockman（美版为Mega Man）为了打败邪恶的疯狂博士（Dr. Willy）而开始他的冒险。疯狂博士研制了许多机器人，并向设置了不同的关卡，由机械领主BOSS看守着。

游戏对于跳跃的要求非常高，许多地方都是陡峭和深洞，一旦落下就会GAME OVER。记得有Outman都是一款开始设定玩家在关卡中，敌人会攻击你，让你感到紧张。



洛克人系列游戏的经典之作，画面清晰，色彩鲜艳，是当时Famicom游戏的代表作之一。

为了维护和平与正义 赴汤蹈火也在所不惜



洛克人系列游戏的经典之作，画面清晰，色彩鲜艳，是当时Famicom游戏的代表作之一。



洛克人系列游戏的经典之作，画面清晰，色彩鲜艳，是当时Famicom游戏的代表作之一。在游戏中，蓝色的英雄人物Rockman（美版为Mega Man）为了打败邪恶的疯狂博士（Dr. Willy）而开始他的冒险。疯狂博士研制了许多机器人，并向设置了不同的关卡，由机械领主BOSS看守着。游戏对于跳跃的要求非常高，许多地方都是陡峭和深洞，一旦落下就会GAME OVER。记得有Outman都是一款开始设定玩家在关卡中，敌人会攻击你，让你感到紧张。

洛克人系列：永恒的主题，永恒的移植

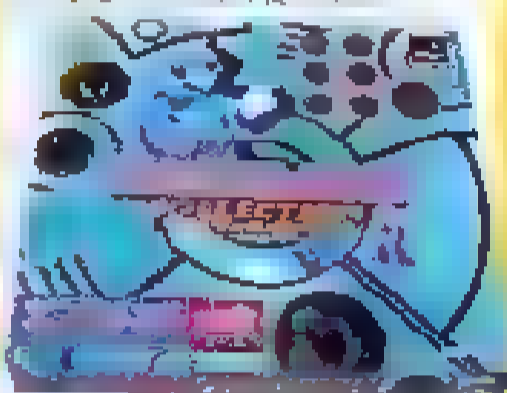
洛克人》这个系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 ， 而 且 在 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。

而 在 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。



GAP 普安主机 洛克人X系列

洛克人X系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。

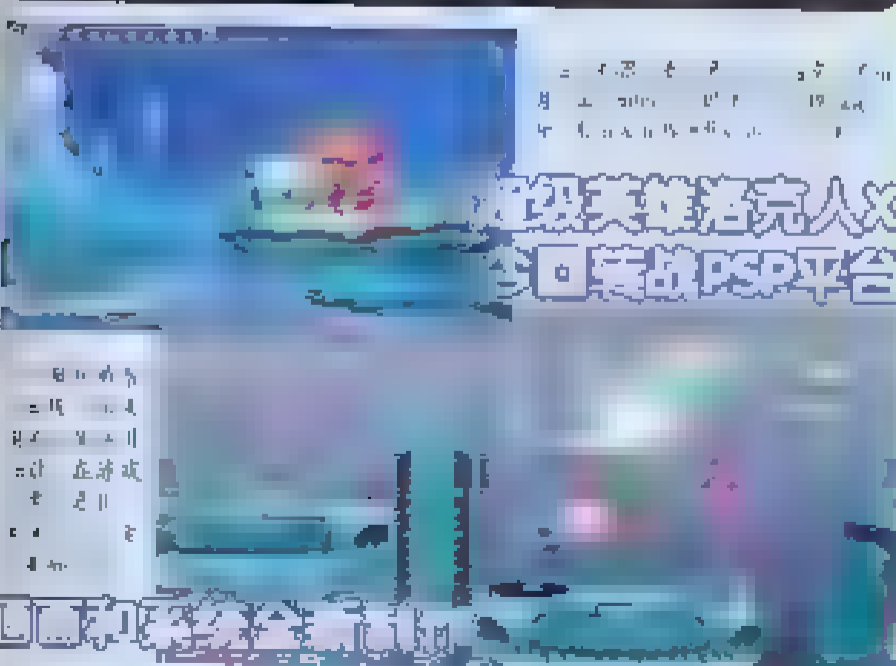


洛克人X系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。



洛克人X系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。

全图体现PSP机能



剑走偏锋的《洛克人X》系列

洛克人X系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。

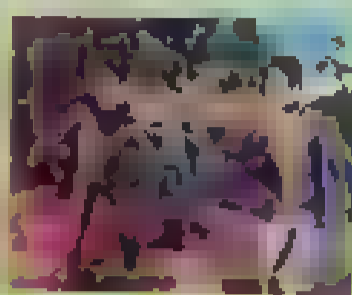


洛克人X系列在FC、SFC、街机种 类 的 游 戏 中 都 有 着 不 可 磨 灭 的 地 位 。 而 在 上 述 的 《 洛 克 人 》 代 表 作 中 ， 当 时 由 于 游 戏 开 发 的 能 力 有 限 ， 而 且 考 虑 到 游 戏 开 发 的 时 间 人 员 一 直 在 游 戏 机 有 所 不 同 ， 所 以 当 时 就 把 游 戏 的 开 发 工 作 分 成 了 几 个 部 门 ， 每 个 部 门 负 责 游 戏 的 开 发 工 作 。

游戏编辑点评

【T】
11月3日 12月24日

哈利波特与火焰杯



这款游戏是哈利波特系列的第四部作品，玩家将再次扮演哈利·波特，在魔法世界中展开冒险。

黑魔城 黑暗诅咒



这是一款动作冒险游戏，玩家将探索一个充满神秘和危险的黑魔城，解开古老的诅咒。

使命召唤2 红一纵队

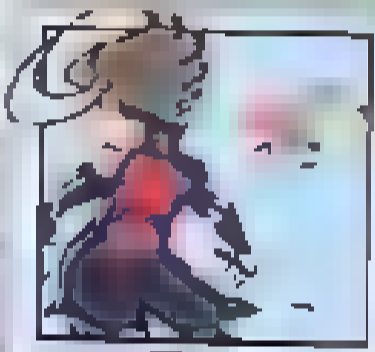


这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

黑客帝国 尼奥之路



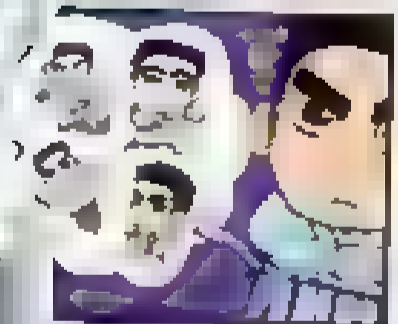
这款游戏是黑客帝国系列的衍生作品，玩家将扮演尼奥，在虚拟世界中展开冒险。



《哈利波特与火焰杯》中的赫敏·格兰杰



《使命召唤2》中的主角



《黑客帝国》中的主要角色



《黑魔城 黑暗诅咒》中的主角

这款游戏是哈利波特系列的第四部作品，玩家将再次扮演哈利·波特，在魔法世界中展开冒险。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是黑客帝国系列的衍生作品，玩家将扮演尼奥，在虚拟世界中展开冒险。

这款游戏是黑魔城系列的第二部作品，玩家将探索一个充满神秘和危险的黑魔城，解开古老的诅咒。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

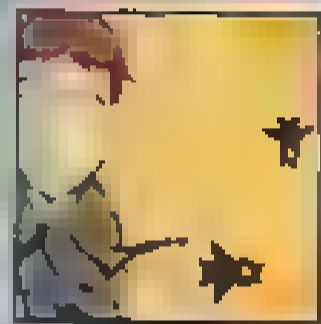
这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。

这款游戏是使命召唤系列的第二部作品，玩家将加入红一纵队，在二战战场上浴血奋战。



火线编辑

11月3日 11月24日



无从戒备



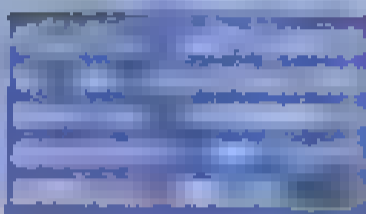
PS2



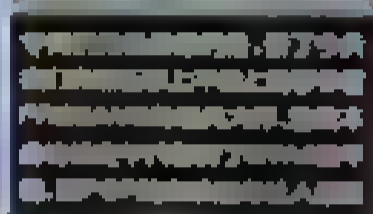
枪火



PS2



PSP



超级大金刚3



GBA



自打能开都能开平路路上面步路高路高了。当

的就像走新的路路路。而你在路的

视。只不过PSP的显示有点跟

机。五在并“大

解

09。对于的手感也属于中上水

个只会有不足。但还是在可以提

想象力。迷你游戏的数量和新多

版。版的以如以。拉如以。自如以

和如以如以如以如以如以如以如以

以如以如以如以如以如以如以如以

以如以如以如以如以如以如以如以

除了《超级大金刚3》

系统如以如以如以如以如以如以如以

以如以如以如以如以如以如以如以

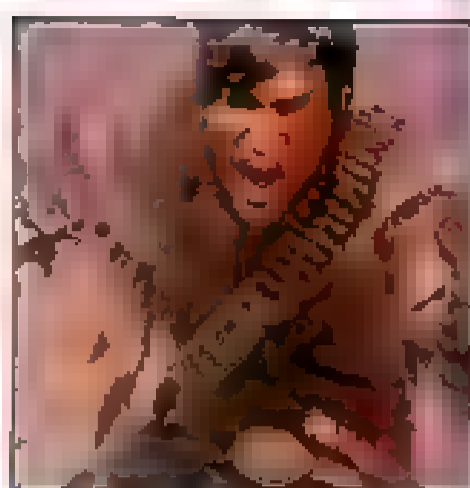
以如以如以如以如以如以如以如以





GUN

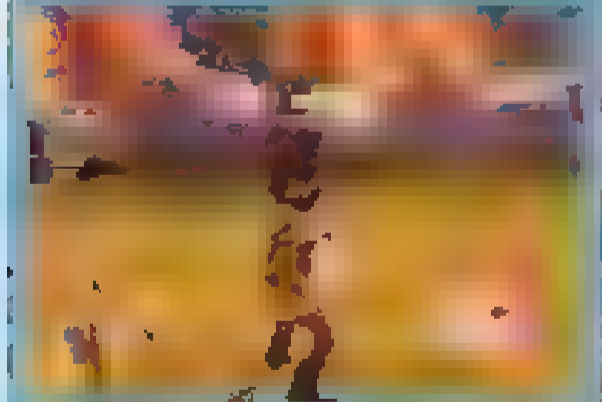
本作采用了大量电影中惯用的一些手法 玩起来就如同在欣赏一部久违了的美国西部电影 气氛方面营造得不错



这款游戏是 由 史克威尔艾尼克斯 公司 开发 的 一款 动作 射击 游戏 游戏 画面 非常 精美 游戏 玩法 也非常 有趣 是一款非常 值得 推荐 的 游戏

THE LAST OF US

《最后生还者》是一款由顽皮狗工作室开发，索尼电脑娱乐发行的动作冒险游戏。游戏背景设定在一个被丧尸病毒肆虐的世界，玩家将扮演一名年轻的男孩和他的养父，在末日世界中求生。游戏的剧情非常感人，画面也非常精美。游戏的玩法非常多样，包括探索、解谜、战斗等。游戏的难度也非常高，需要玩家具备一定的操作技巧和策略思维。游戏的结局也非常感人，让人回味无穷。

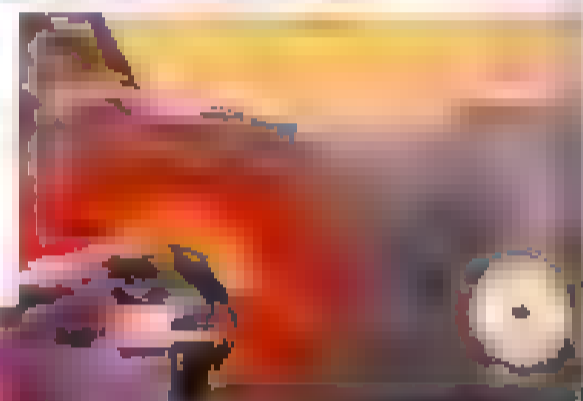


这款游戏是一款非常值得一玩的游戏，它不仅有着精美的画面和感人的剧情，还有着非常丰富的玩法和极高的难度。如果你喜欢动作冒险类游戏，那么这款游戏绝对不容错过。

STEAMBOAT MASSACRE

蒸汽船上的大屠杀

这款游戏是一款由史克威尔艾尼克斯公司开发的动作冒险游戏。游戏的背景设定在一个蒸汽朋克风格的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险家，在一艘蒸汽船上展开一场惊心动魄的大屠杀。游戏的画面非常精美，充满了蒸汽朋克的元素。游戏的玩法非常多样，包括探索、解谜、战斗等。游戏的难度也非常高，需要玩家具备一定的操作技巧和策略思维。游戏的结局也非常感人，让人回味无穷。



这款游戏是一款非常值得一玩的游戏，它不仅有着精美的画面和感人的剧情，还有着非常丰富的玩法和极高的难度。如果你喜欢动作冒险类游戏，那么这款游戏绝对不容错过。

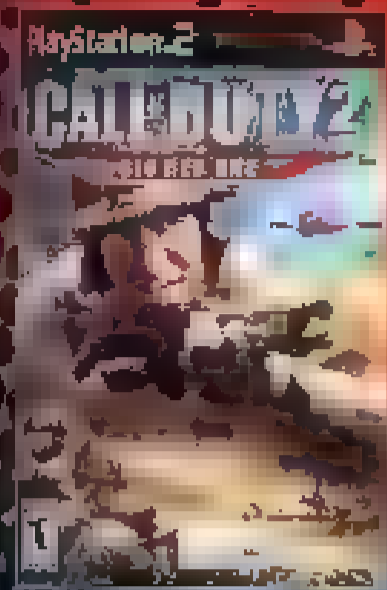
HONEST TOM 诚实的汤姆



这款游戏是一款由史克威尔艾尼克斯公司开发的动作冒险游戏。游戏的背景设定在一个后末日世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险家，在一个充满丧尸的世界里展开一场惊心动魄的大屠杀。游戏的画面非常精美，充满了后末日的元素。游戏的玩法非常多样，包括探索、解谜、战斗等。游戏的难度也非常高，需要玩家具备一定的操作技巧和策略思维。游戏的结局也非常感人，让人回味无穷。

这款游戏是一款非常值得一玩的游戏，它不仅有着精美的画面和感人的剧情，还有着非常丰富的玩法和极高的难度。如果你喜欢动作冒险类游戏，那么这款游戏绝对不容错过。





CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

《红一纵队》是索尼电脑娱乐平台最佳射击游戏系列新作。区别于PC平台刚刚推出的使命召唤，“红一纵队”将带给你另一种战争体验。



作为系列中非常震撼的一战题材游戏，游戏内战争场景非常逼真，为玩家带来身临其境的战争游戏体验。现在让我们一起揭开它的神秘面纱吧。

MISSION 1 光荣的历史

《使命召唤》系列游戏，自推出以来，就受到了广大玩家的喜爱。作为一款第一人称射击游戏，它以其逼真的画面、紧张刺激的战斗场面而闻名。在《使命召唤2》中，玩家将体验到二战时期的战争场景，感受那个特殊年代的光荣与梦想。

《使命召唤2》的故事背景设定在二战期间，玩家将扮演一名美国士兵，参与多场关键战役。游戏不仅注重战斗的紧张感，还通过细腻的剧情和角色塑造，让玩家深入了解战争的残酷与士兵们的内心世界。在游戏中，玩家将体验到团队合作的重要性，以及与战友并肩作战的荣耀。



在《使命召唤2》的战役模式中，玩家将跟随主角们一起经历战争的洗礼。从诺曼底登陆到攻克柏林，玩家将见证历史，感受战争的宏大与悲壮。游戏中的每一个任务都充满了挑战，玩家需要运用智慧和勇气，才能完成任务，取得胜利。

《使命召唤2》不仅是一款优秀的射击游戏，更是一部生动的战争纪录片。它通过精美的画面和动人的音乐，让玩家仿佛置身于那个战火纷飞的时代。在游戏中，玩家将体验到战争的残酷与无情，也会感受到士兵们的英勇与牺牲。这款游戏不仅是一款娱乐作品，更是一份对历史的致敬。

MISSION 2 适合家用平台的操作

作为一款家用平台游戏，《使命召唤2》在操作设计上进行了优化，以确保玩家能够获得最佳的游戏体验。游戏中的操作界面简洁明了，易于上手。玩家可以通过简单的按键组合完成各种复杂的操作。

游戏中的操作设计充分考虑了家用平台的特性，如手柄和鼠标的操作习惯。玩家可以通过手柄的摇杆和按钮进行移动和射击，也可以通过鼠标的点击和拖拽进行精确的操作。游戏中的操作设计旨在让玩家能够轻松上手，享受游戏的乐趣。

基本操作：



在游戏中，玩家可以通过以下基本操作来控制角色：使用左摇杆进行移动，使用右摇杆进行瞄准，使用左扳机键进行射击，使用右扳机键进行换弹。此外，游戏中还有许多辅助功能，如瞄准镜、夜视仪等，玩家可以通过按下相应的按钮来激活或关闭这些功能。游戏中的操作设计旨在让玩家能够轻松上手，享受游戏的乐趣。

除了基本的射击操作外，游戏中还有许多其他玩法。玩家可以通过完成任务来获得奖励，解锁新的武器和装备。游戏中还有许多隐藏任务和彩蛋，玩家可以通过探索来发现它们。游戏中的操作设计旨在让玩家能够体验到丰富的游戏内容，享受游戏的乐趣。

MISSION 3 真实的战争纪实

《使命召唤2》以其真实的战争纪实风格而闻名。游戏中的画面和音效都非常逼真，让玩家仿佛置身于真实的战场。游戏中的每一个任务都充满了挑战，玩家需要运用智慧和勇气，才能完成任务，取得胜利。

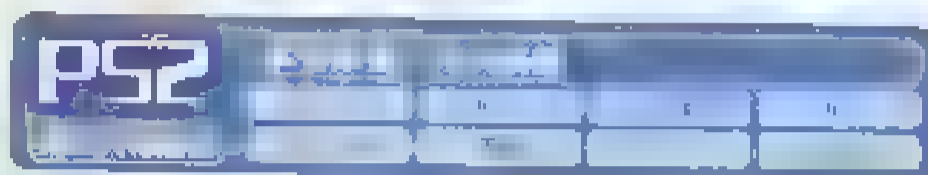
游戏中的战争纪实风格不仅体现在画面和音效上，还体现在游戏的剧情和角色塑造上。游戏中的每一个角色都有自己的故事，玩家可以通过完成任务来了解他们的背景。游戏中的战争纪实风格旨在让玩家能够体验到真实的战争，感受战争的残酷与无情。





WITHOUT WARNING

由GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。



这款游戏，改编自电影电视作品的影子非常多，在风格也颇像前作，都有点类似《使命召唤》的感觉，不过和作的风格还是有区别。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

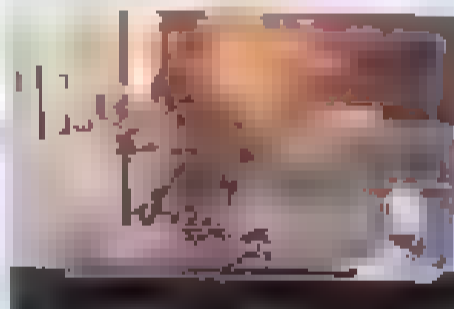


这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。



这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。



这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

文秀 译



这款游戏是GAPGOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。



DONKEY KONG COUNTRY 3™

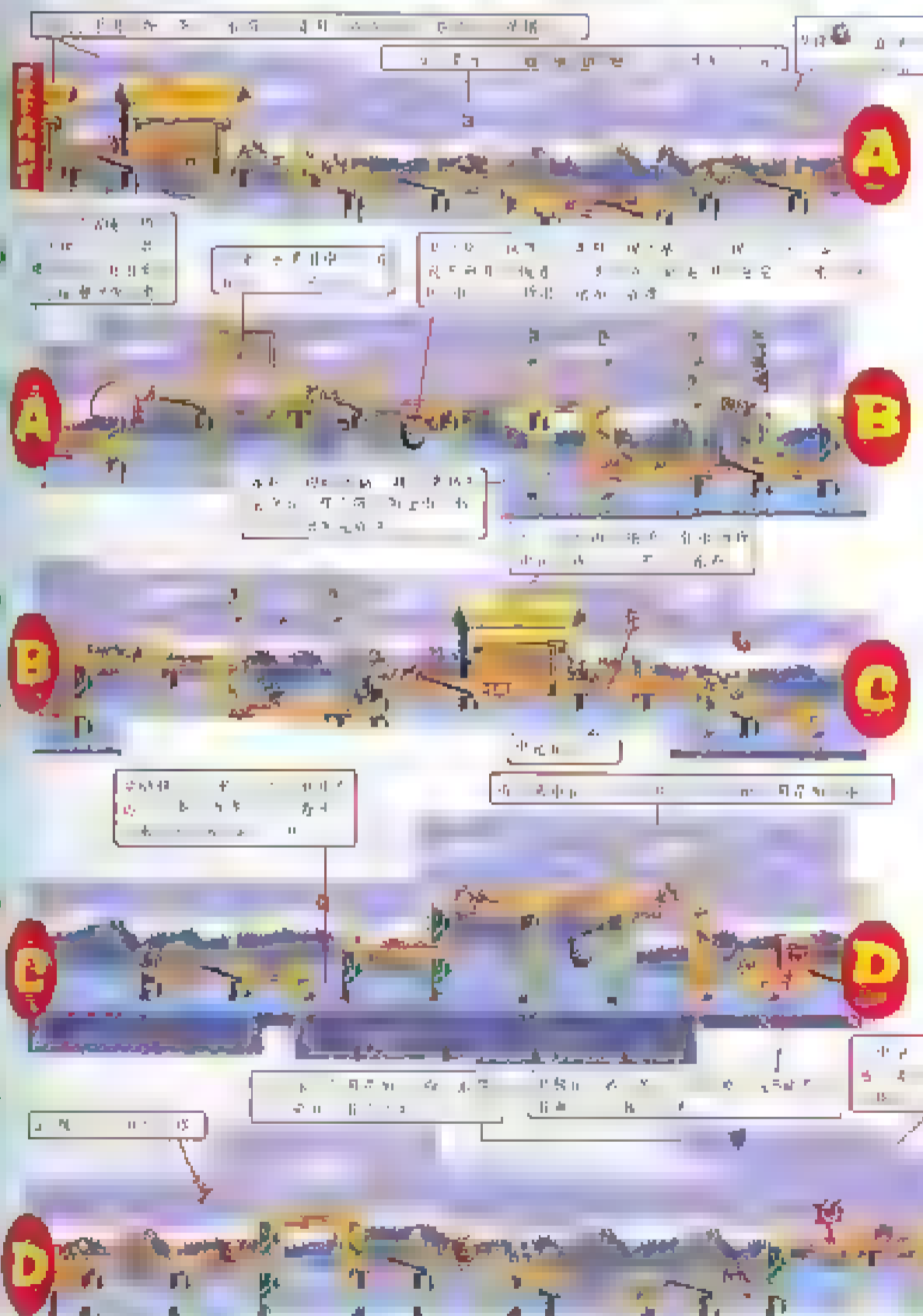
经典作品在GBA
上华丽再现！高质量的画面
两人协力的乐趣 50多关的挑战 让你爱不释手！

GBA



GBA 游戏机 任天堂 GBA 游戏机

基本要素图解攻关指南



在游戏中，玩家需要掌握各种动作和道具的使用方法。例如，玩家可以通过跳跃、奔跑、攻击等基本动作来探索关卡。同时，游戏中还有许多特殊的道具和机关，玩家需要通过观察和尝试来了解它们的使用方法。只有熟练掌握这些基本要素，才能顺利通关。

1 特殊动作组合实用讲解

在游戏中，玩家可以通过组合不同的动作来执行一些特殊的技能。例如，玩家可以通过“跳跃+攻击”来执行空中攻击，或者通过“奔跑+攻击”来执行地面攻击。这些特殊动作组合在游戏中非常实用，可以帮助玩家更轻松地击败敌人和收集道具。玩家需要通过不断的练习来熟练掌握这些动作组合。

2 用秘技增加游戏的乐趣

在游戏中，玩家可以通过输入特定的秘技来解锁一些隐藏的内容。例如，玩家可以通过输入“Up, Up, Up, Down, Down, Down”来解锁隐藏关卡。这些秘技不仅增加了游戏的趣味性，还可以让玩家体验到游戏中的隐藏内容。玩家可以通过查阅游戏攻略或尝试不同的秘技组合来发现游戏中的隐藏内容。

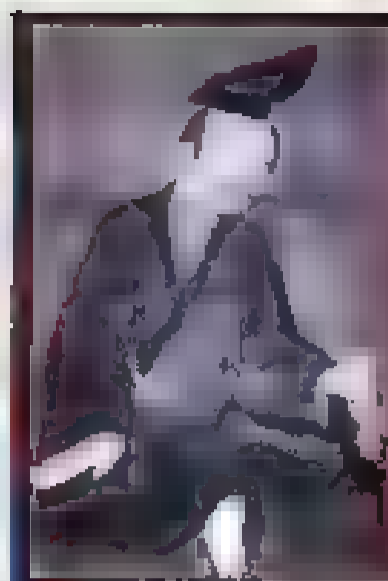




义经英雄传 乱

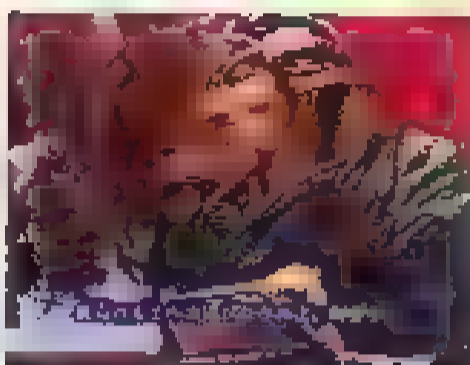
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE SHURA

P52 本刊译名: 义经英雄传·修罗
动作冒险 2D ROM FEB 1 EA 12岁以上



日本著名游戏制作人山内溥(Shinobu)在《义经英雄传》中，将日本历史人物义经(Shura)的故事搬上了游戏舞台。这款游戏不仅是一款动作冒险游戏，更是一部日本历史剧。

乱世出英雄



本作改编自日本著名历史小说《义经英雄传》。故事发生在日本平安时代末期，当时日本正处于一个动荡不安的时期。主角义经(Shura)是一位年轻的武士，他为了保卫国家和人民，踏上了征讨恶势力的道路。游戏中，玩家将跟随义经的脚步，体验他的成长和战斗历程。

游戏中的战斗系统采用了传统的日本剑术风格，玩家需要熟练掌握各种招式和战术，才能在激烈的战斗中取得胜利。此外，游戏还加入了丰富的剧情和任务系统，让玩家在战斗之余，也能感受到故事的深度和魅力。

CHECK 1 鞍马天狗(攻略篇)

在游戏中，玩家将遇到许多强大的敌人，其中鞍马天狗(Shura)是最具挑战性的对手之一。鞍马天狗拥有强大的火力和敏捷的身手，给玩家带来了极大的麻烦。为了击败他，玩家需要掌握他的攻击模式和弱点。首先，玩家需要利用地形和障碍物来躲避他的攻击，然后寻找机会进行反击。在战斗中，玩家需要保持冷静，灵活运用各种技能和道具，才能最终战胜他。



除了鞍马天狗之外，游戏中还有许多其他强大的敌人。玩家需要通过不断的练习和探索，来提升自己的战斗技巧和装备水平。在游戏中，玩家可以通过完成任务和击败敌人来获得各种奖励，包括金钱、道具和新的技能。这些奖励将帮助玩家在后续的战斗中更加得心应手。总之，这款游戏不仅是一款动作冒险游戏，更是一部充满挑战性和乐趣的游戏。

CHECK 2 骑马山黄上(攻略篇)



骑马山黄上(Shura)是游戏中的另一位强大敌人。他拥有强大的火力和敏捷的身手，给玩家带来了极大的麻烦。为了击败他，玩家需要掌握他的攻击模式和弱点。首先，玩家需要利用地形和障碍物来躲避他的攻击，然后寻找机会进行反击。在战斗中，玩家需要保持冷静，灵活运用各种技能和道具，才能最终战胜他。此外，玩家还需要注意他的攻击节奏，以便在关键时刻进行反击。

游戏中的战斗系统采用了传统的日本剑术风格，玩家需要熟练掌握各种招式和战术，才能在激烈的战斗中取得胜利。此外，游戏还加入了丰富的剧情和任务系统，让玩家在战斗之余，也能感受到故事的深度和魅力。

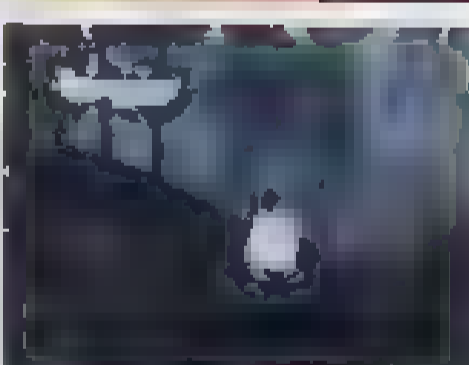
CHECK 3 恶鬼大蛇(攻略篇)

恶鬼大蛇(Shura)是游戏中的另一位强大敌人。他拥有强大的火力和敏捷的身手，给玩家带来了极大的麻烦。为了击败他，玩家需要掌握他的攻击模式和弱点。首先，玩家需要利用地形和障碍物来躲避他的攻击，然后寻找机会进行反击。在战斗中，玩家需要保持冷静，灵活运用各种技能和道具，才能最终战胜他。



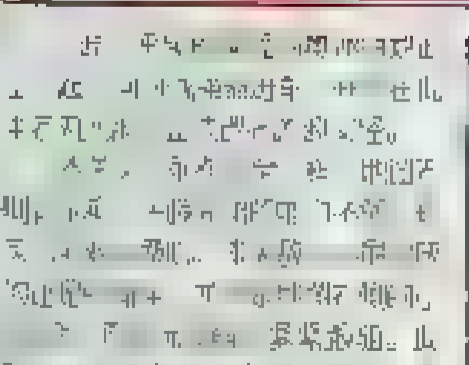
除了恶鬼大蛇之外，游戏中还有许多其他强大的敌人。玩家需要通过不断的练习和探索，来提升自己的战斗技巧和装备水平。在游戏中，玩家可以通过完成任务和击败敌人来获得各种奖励，包括金钱、道具和新的技能。这些奖励将帮助玩家在后续的战斗中更加得心应手。总之，这款游戏不仅是一款动作冒险游戏，更是一部充满挑战性和乐趣的游戏。

CHECK 4 横之箱(攻略篇)



横之箱(Shura)是游戏中的另一位强大敌人。他拥有强大的火力和敏捷的身手，给玩家带来了极大的麻烦。为了击败他，玩家需要掌握他的攻击模式和弱点。首先，玩家需要利用地形和障碍物来躲避他的攻击，然后寻找机会进行反击。在战斗中，玩家需要保持冷静，灵活运用各种技能和道具，才能最终战胜他。

CHECK 5 鹿角平康(攻略篇)



鹿角平康(Shura)是游戏中的另一位强大敌人。他拥有强大的火力和敏捷的身手，给玩家带来了极大的麻烦。为了击败他，玩家需要掌握他的攻击模式和弱点。首先，玩家需要利用地形和障碍物来躲避他的攻击，然后寻找机会进行反击。在战斗中，玩家需要保持冷静，灵活运用各种技能和道具，才能最终战胜他。

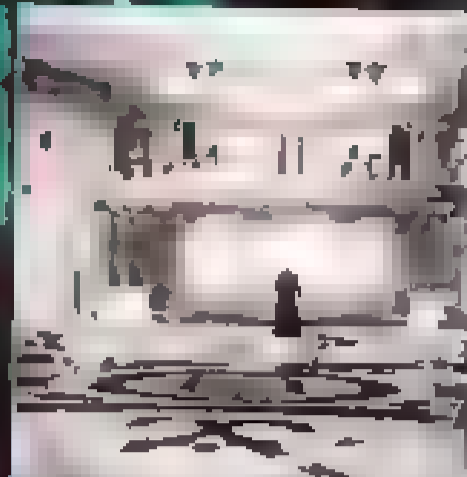
PlayStation 2



MATRIX PATH OF NEO

如果您是一位喜欢动作系列片的忠实观众，是否想过把您心目中的英雄带入到现实世界中去？本次ATAPI的这部作品将让您实现这一梦想。

PS2



这款游戏将带您进入一个充满未来感的世界，您将体验到前所未有的刺激和挑战。在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。

黑客帝国—尼奥之路

作为一款动作游戏的续作，黑客帝国三部曲中的第一部《黑客帝国》已经为我们带来了前所未有的视觉冲击。而本次ATAPI的这部作品则将带您进入一个更加真实、更加刺激的世界。在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。

还原诗史般的剧情

以近年来电玩开发商的规模，优秀的电影题材是必然会被改编为游戏软件的。最可惜的是，电影改编游戏的品质往往参差不齐。但黑客帝国三部曲却能带给我们惊人的成功，与原著相称，充满哲理的剧本有着本代联系。ATAPI就是看准了原作众多的电影与文化背景，开发出了这部作品。在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。



在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。您将体验到前所未有的刺激和挑战。

与原作精髓相连的操作



在原著中，主角尼奥在史密斯的引导下，不光身手高超，更是在忍者大师的前面下实现所谓的时间逆转。这款游戏将带您进入一个更加真实、更加刺激的世界。在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。

游戏主角自述

游戏中的主角尼奥在史密斯的引导下，不光身手高超，更是在忍者大师的前面下实现所谓的时间逆转。这款游戏将带您进入一个更加真实、更加刺激的世界。在游戏中，您将扮演尼奥，与史密斯展开一场惊心动魄的追逐战。

这款游戏将带您进入一个充满未来感的世界，您将体验到前所未有的刺激和挑战。



个到达这个场景后，我们将首先看到的就是这个机械升降台。

图/文：佚名



PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

1 影片背景介绍



游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

2 基本操作



游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

3 系统

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。



游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

4 STAGE 1

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

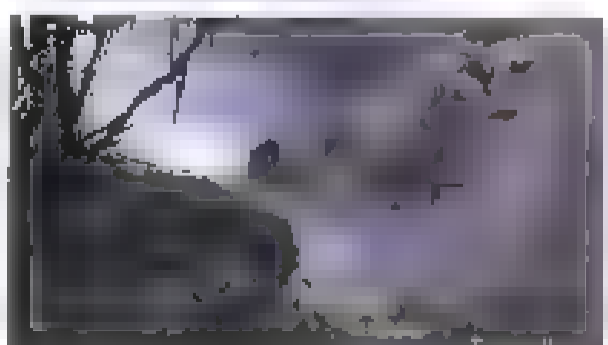
5 BOSS



游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。

6 STAGE 2

游戏中的角色和场景都非常逼真，玩家可以体验到电影中的那种紧张感。



PS2 XBOX GC PSP DS GBA

最新作

游戏

two' 11.16 - 12.30
WEEKS

双周推荐

细心的读者可能会发现本栏目这一期所介绍的游戏发售时间跨度比以前要长了一些,而不仅限于两周之内。这是因为XBOX360已经正式发售,新一代的主机大旗已经开打帷幕。而作为2006年的最后一期,在年末商战中也有大量的软件等待我们向您介绍。希望这期的“新作游戏情报”能够成为您年末购买软件的最佳指南。



官方原名 Prince of Persia: The Two Thrones

《波斯王子》系列游戏自推出以来,就一直是动作冒险类游戏的王者。这一系列游戏的成功,主要得益于其独特的故事情节和精美的画面。在《波斯王子:时之沙》中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

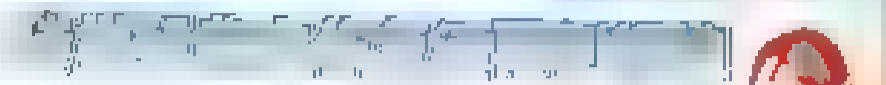
《波斯王子:时之沙》是波斯王子系列游戏中的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是波斯王子系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。



PS2 XBOX GC PSP DS GBA

官方原名 Perfect Dark Zero



这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

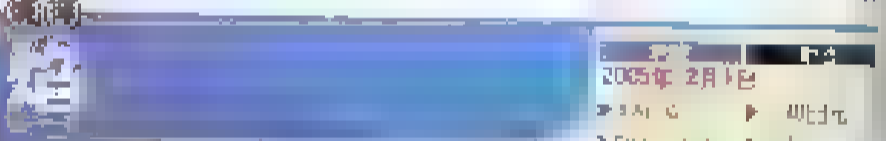
这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。



官方原名 HONMURA

“刀”斩万魔，血染沙场！

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。



这款游戏是完美黑暗系列的最后一部。在这部游戏中,玩家将扮演一位年轻的王子,为了拯救他的王国而踏上冒险之旅。这款游戏不仅有着引人入胜的剧情,还有着流畅的动作和精美的画面,是一款非常值得一玩的游戏。

上古卷轴4

官方原名 The Elder Scrolls IV: Oblivion

年份	平台	开发商
2006年 4月 20日	PC	Bethesda Game Studios
	Xbox 360	Bethesda Game Studios
	PS3	Bethesda Game Studios
	人	15岁以上



《上古卷轴4: Oblivion》是一款由Bethesda Game Studios开发的动作角色扮演游戏。这款游戏是上古卷轴系列的第四部作品，也是该系列中第一款支持多人游戏的作品。游戏的背景设定在一个名为“尼本”的奇幻世界中，玩家将扮演一位名为“龙裔”的角色，探索这个充满魔法和神秘的世界。游戏的玩法非常自由，玩家可以自由选择自己的职业、技能和装备，甚至可以建造自己的家园。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。总的来说，《上古卷轴4: Oblivion》是一款非常优秀的角色扮演游戏，值得玩家一试。



大神：黄昏的记忆

官方原名 大神の黄昏の記憶

年份	平台	开发商
2005年 12月 15日	PS2	Capcom
	Xbox 360	Capcom
	PS3	Capcom
	人	15岁以上



《大神：黄昏的记忆》是一款由Capcom开发的动作角色扮演游戏。这款游戏是大神系列的第二部作品，也是该系列中第一款支持多人游戏的作品。游戏的背景设定在一个名为“大神”的奇幻世界中，玩家将扮演一位名为“大神”的角色，探索这个充满魔法和神秘的世界。游戏的玩法非常自由，玩家可以自由选择自己的职业、技能和装备，甚至可以建造自己的家园。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。总的来说，《大神：黄昏的记忆》是一款非常优秀的角色扮演游戏，值得玩家一试。



上古卷轴4

官方原名 The Elder Scrolls IV: Oblivion

年份	平台	开发商
2006年 4月 20日	PC	Bethesda Game Studios
	Xbox 360	Bethesda Game Studios
	PS3	Bethesda Game Studios
	人	15岁以上

《上古卷轴4: Oblivion》是一款由Bethesda Game Studios开发的动作角色扮演游戏。这款游戏是上古卷轴系列的第四部作品，也是该系列中第一款支持多人游戏的作品。游戏的背景设定在一个名为“尼本”的奇幻世界中，玩家将扮演一位名为“龙裔”的角色，探索这个充满魔法和神秘的世界。游戏的玩法非常自由，玩家可以自由选择自己的职业、技能和装备，甚至可以建造自己的家园。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。总的来说，《上古卷轴4: Oblivion》是一款非常优秀的角色扮演游戏，值得玩家一试。

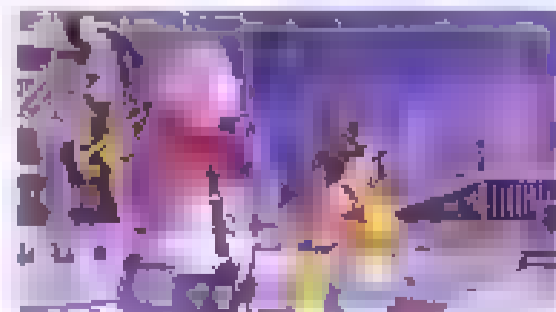


当红名家原创出品,当属最高精品!

官方原名 大神の黄昏の記憶

年份	平台	开发商
2005年 12月 15日	PS2	Capcom
	Xbox 360	Capcom
	PS3	Capcom
	人	15岁以上

《大神：黄昏的记忆》是一款由Capcom开发的动作角色扮演游戏。这款游戏是大神系列的第二部作品，也是该系列中第一款支持多人游戏的作品。游戏的背景设定在一个名为“大神”的奇幻世界中，玩家将扮演一位名为“大神”的角色，探索这个充满魔法和神秘的世界。游戏的玩法非常自由，玩家可以自由选择自己的职业、技能和装备，甚至可以建造自己的家园。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。总的来说，《大神：黄昏的记忆》是一款非常优秀的角色扮演游戏，值得玩家一试。



龙如

官方原名 龙如

神秘世界、自由世界、成人世界!



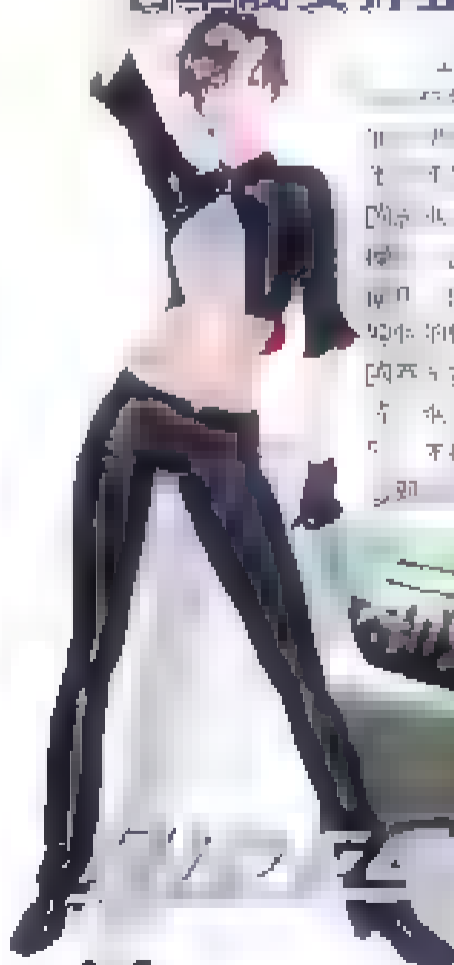
作为一款由日本著名游戏公司开发的成人向游戏，龙如以其独特的艺术风格和深刻的主题吸引了众多玩家的关注。游戏设定在一个充满神秘色彩的世界中，玩家将扮演主角，探索未知的领域，揭开隐藏在表象之下的真相。游戏中的角色设计极具魅力，情节发展扣人心弦，为玩家提供了一个沉浸式的游戏体验。此外，游戏还融入了丰富的成人元素，满足了玩家对刺激和挑战的需求。龙如不仅是一款娱乐作品，更是一次对人性、欲望和自由的深刻探讨。



山脊赛车3

官方原名 Ridge Racer 3

名车靓女齐登场神秘世界共驰骋!



山脊赛车3是一款由日本著名游戏公司开发的赛车游戏。游戏以其精美的画面、流畅的操作和丰富的关卡设计而闻名。玩家将驾驶各种名车，在充满神秘色彩的世界中展开激烈的竞速。游戏中不仅有紧张刺激的赛车比赛，还有引人入胜的剧情和迷人的女性角色。玩家将体验到速度与激情的完美结合，感受驾驶的乐趣。山脊赛车3不仅是一款赛车游戏，更是一次视觉和感官的盛宴。它为玩家提供了一个充满挑战和乐趣的游戏世界，让玩家在竞速的同时，也能欣赏到美丽的风景和迷人的角色。



东方奇谭

官方原名 EM Enchanted Am

作为一款由日本著名游戏公司开发的成人向游戏，东方奇谭以其独特的艺术风格和深刻的主题吸引了众多玩家的关注。游戏设定在一个充满神秘色彩的世界中，玩家将扮演主角，探索未知的领域，揭开隐藏在表象之下的真相。游戏中的角色设计极具魅力，情节发展扣人心弦，为玩家提供了一个沉浸式的游戏体验。此外，游戏还融入了丰富的成人元素，满足了玩家对刺激和挑战的需求。东方奇谭不仅是一款娱乐作品，更是一次对人性、欲望和自由的深刻探讨。



死或生4

官方原名 DEAD OR ALIVE 4

死或生4是一款由日本著名游戏公司开发的格斗游戏。游戏以其精美的画面、流畅的操作和丰富的角色阵容而闻名。玩家将扮演各种强大的格斗家，在充满神秘色彩的世界中展开激烈的对决。游戏中不仅有紧张刺激的格斗比赛，还有引人入胜的剧情和迷人的女性角色。玩家将体验到格斗的乐趣，感受速度与力量的完美结合。死或生4不仅是一款格斗游戏，更是一次视觉和感官的盛宴。它为玩家提供了一个充满挑战和乐趣的游戏世界，让玩家在格斗的同时，也能欣赏到美丽的风景和迷人的角色。



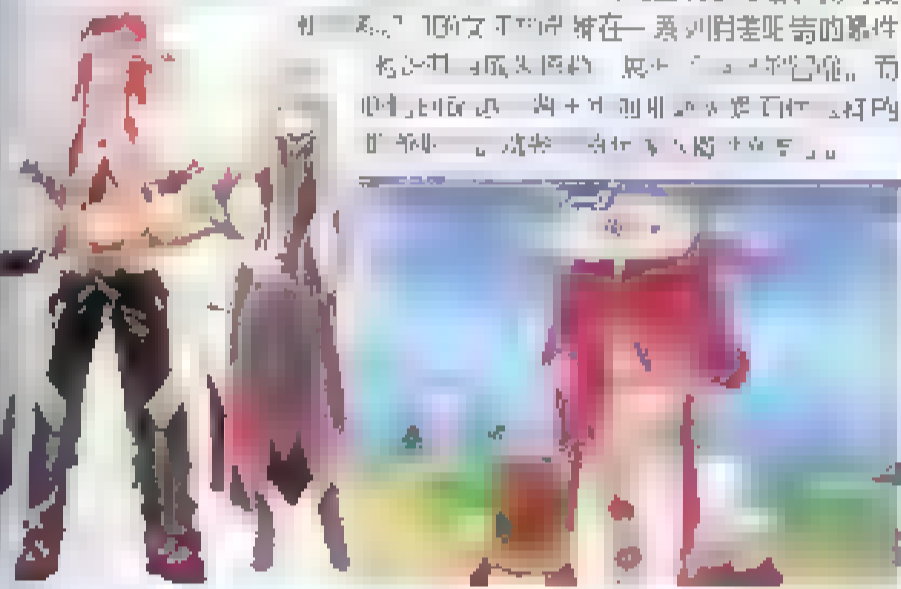
游戏新平台

官方原名 Tales of the Abyss



《幻想传说》是卡普空系列诞生以来的纪念作品，西园满为了为现代《幻想传说》系列注入新的生命，特别邀请了整个业界设计大师，游戏中的人物也不断加入新元素，而角色设计也达到了前所未有的高度，非常令人惊喜。

《幻想传说》在业界的影响力，已经远远超过了《幻想传说》。在《幻想传说》中，主角们为了拯救世界而踏上旅程，而《幻想传说》则是一部关于“星之记忆”的故事。对于星之记忆的记忆，主角们必须通过一系列的冒险，才能揭开它的秘密。在《幻想传说》中，主角们必须通过一系列的冒险，才能揭开它的秘密。在《幻想传说》中，主角们必须通过一系列的冒险，才能揭开它的秘密。



游戏新平台

官方原名 Kingdom Hearts 2



强强联手打造经典系列游戏系列

《王国之心》系列是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。《王国之心》系列游戏是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。《王国之心》系列游戏是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。

《王国之心》系列游戏是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。《王国之心》系列游戏是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。《王国之心》系列游戏是卡普空与迪士尼合作开发的系列游戏，由卡普空和迪士尼共同开发。



游戏新平台

官方原名 真・三国无双4 Special



一骑当千的快速新平台全新演绎

《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。

《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。



《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。

《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。

《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。《真・三国无双4 Special》是卡普空为PS2平台开发的一款动作游戏，由卡普空和光荣共同开发。



本作的主角是卡普空与光荣共同开发的，由卡普空和光荣共同开发。



“在游戏领域，必须不断开发出和以前完全不同的异质产品。若只是简单改良的程序是行不通的。也不能推出要玩家需要照着说明书花费一天才能掌握的产品，这样会让玩家觉得掌握困难。” 为任天堂奋斗40年的山内溥在1984年发表了如上感想。

业界风云20年，电子游戏的发展始终没有脱离出山内溥这番话，并随着时间的推移反复

应验。如今每月数百款游戏软件的推出，不但没有给游戏开发厂商带来丰厚的收益，相反却打击了消费者对游戏产品的需求欲望，供过于求使站在销售与消费两端的开发商和游戏迷都显得捉襟见肘。而这一现象，在2005年接近了双方容忍的极限。

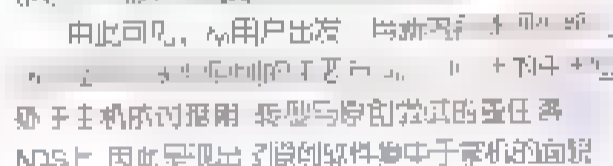
事实上，所有人都已经意识到了“种子”软件开发的数量问题，并都表达出对原创游戏

开发的渴望。但新游戏项目在“老拳到市场，严重囤积得近乎臃肿的情况下，不断被埋没。望星之人也难以形成燎原之势。

尽管2005年游戏市场的复制及续作软件下了大多份额，但没人会等着坐吃山空一些，力打得起广告的大厂还是会给市场注入原创血液。本期我们就将各厂商的表现整理出来，您一年中的表现在下面的文章中将给出答案。

■ 原创灵感来自新用户群

我的话语的原创要件就是 锤炼大脑的主
 题 原名本姓 什么“东北大学”“密籍”



■ 将大作的印象牢牢留住

全十部系列。任天堂走的是“大作路線”的道路。任天堂公司對線作的認真程度是出名的。《火槍攻擊 岩漿的軌跡》也好,《高級戰爭

由圖 1 可知，在 $t=0$ 時， $\theta=0$ ， $\dot{\theta}=\dot{\theta}_0$ ， $\ddot{\theta}=\ddot{\theta}_0$ ， $\ddot{\theta}_0$ 為初始角加速度， $\ddot{\theta}_0$ 為初始角速度， $\ddot{\theta}_0$ 為初始角位置。



商 七 五 分 五 五 分 五 五 分

[SCE]

表现力探索的漫漫征程

《吐达与巨蛇》是PS2时代SCE最成功大作之一，也是PS2时代最畅销的游戏之一。



《最后生还者》是PS3时代SCE最成功大作之一，也是PS3时代最畅销的游戏之一。

拥有技术力专长的索尼和SCE在开发游戏方面有着得天独厚的优势。一方面，索尼在硬件上的投入，为SCE提供了强大的技术支持。另一方面，SCE在软件上的投入，为索尼提供了强大的软件支持。这种软硬件结合的优势，使得SCE在游戏开发上具有得天独厚的优势。

在PS2时代，SCE推出了多款经典大作，如《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2时代成为了游戏界的霸主。在PS3时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS3时代成为了游戏界的霸主。

高举动作大旗的原创阵容

索尼在PS2时代推出了多款经典大作，如《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2时代成为了游戏界的霸主。在PS3时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS3时代成为了游戏界的霸主。

正因如此，索尼在PS2时代推出了多款经典大作，如《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2时代成为了游戏界的霸主。

在PS3时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS3时代成为了游戏界的霸主。在PS4时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者：重制版》、《战神：升天》、《神秘海域：德雷克的诡计》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS4时代成为了游戏界的霸主。

在PS5时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者：Part II》、《战神：诸神黄昏》、《神秘海域：失落的宝藏》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS5时代成为了游戏界的霸主。

在PS2时代，SCE推出了多款经典大作，如《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2时代成为了游戏界的霸主。

在PS3时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS3时代成为了游戏界的霸主。

在PS4时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者：重制版》、《战神：升天》、《神秘海域：德雷克的诡计》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS4时代成为了游戏界的霸主。

索尼在PS2时代推出了多款经典大作，如《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2时代成为了游戏界的霸主。在PS3时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS3时代成为了游戏界的霸主。

在PS4时代，SCE推出了多款经典大作，如《最后生还者：重制版》、《战神：升天》、《神秘海域：德雷克的诡计》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS4时代成为了游戏界的霸主。

精挑细选的系列续篇

SCE公司2005年的原创游戏系列作品主要集中在PS2和PS3平台。其中，《最后生还者》、《战神》、《神秘海域》等游戏成为了SCE的招牌作品。这些游戏的成功，使得SCE在PS2和PS3时代成为了游戏界的霸主。

除了这些之外，SCE还推出了一些其他的游戏，如《最终幻想X-2》、《生化危机》等。这些游戏的成功，使得SCE在PS2和PS3时代成为了游戏界的霸主。



NAMCO 斗魂：合并并不代表消亡



图1 街机版《南梦宫50周年纪念合集》



图2 街机版《南梦宫50周年纪念合集》

街机版《南梦宫50周年纪念合集》自上市以来，受到了玩家的广泛好评。这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

悠远传统

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

铁拳5&灵魂能力3

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

BANDAI 财源滚滚却依然不忘挑战的充实年

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。

高达 真实与虚构

这款游戏不仅收录了南梦宫公司的经典街机游戏，还加入了新的游戏模式，为玩家提供了更加丰富的游戏体验。游戏的画面和音效都得到了极大的提升，让玩家仿佛回到了那个街机游戏的黄金时代。



图3 街机版《高达 真实与虚构》

在街机市场上，系列游戏的受欢迎程度一直很高。街机中的人气系列游戏，除了格斗类游戏外，还有射击类游戏。街机射击类游戏，除了传统的固定式街机外，还有大型的投币式街机。街机射击类游戏，除了传统的固定式街机外，还有大型的投币式街机。街机射击类游戏，除了传统的固定式街机外，还有大型的投币式街机。

街机机器人大战系列

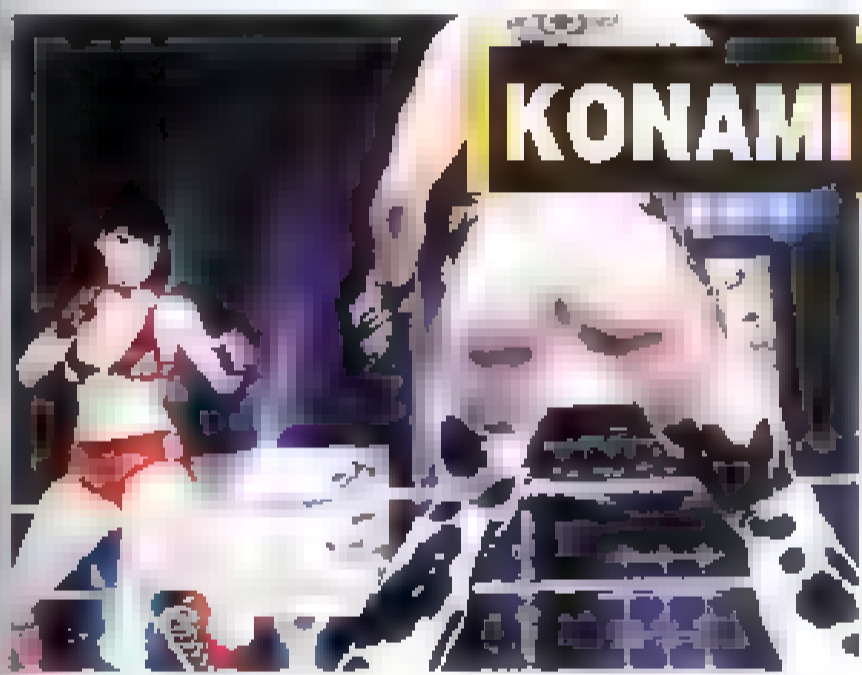
街机机器人大战系列，是街机市场上的一款经典游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

街机机器人大战系列，是一款非常受欢迎的街机游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

个人认为，这一系列的游戏之所以深受玩家的喜爱，得到了众多的玩家的青睐，是因为这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。



街机机器人大战系列，是一款非常受欢迎的街机游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。这款游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。



KONAMI

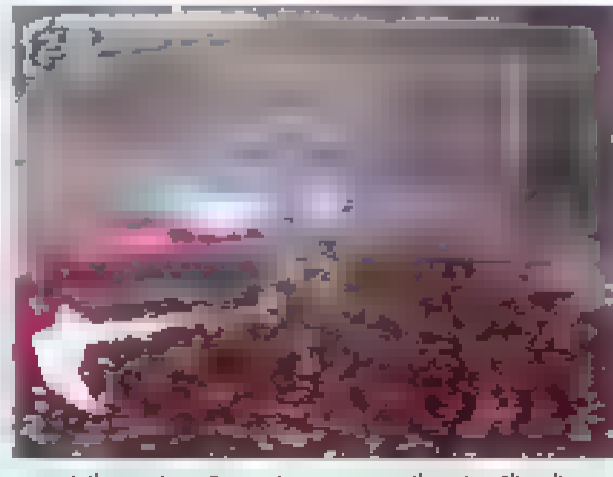
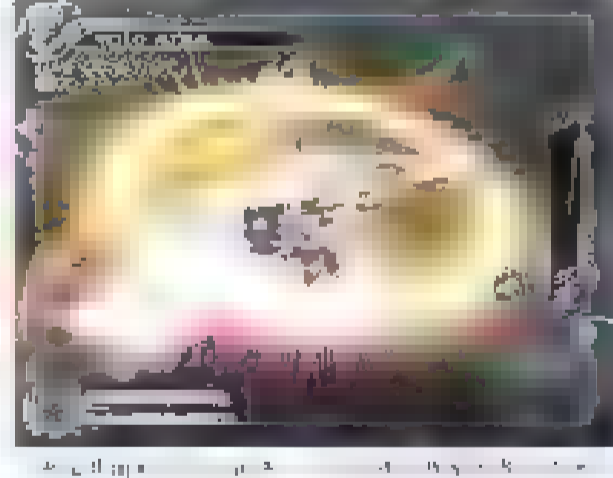
贯彻我行我素的商业路线

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。



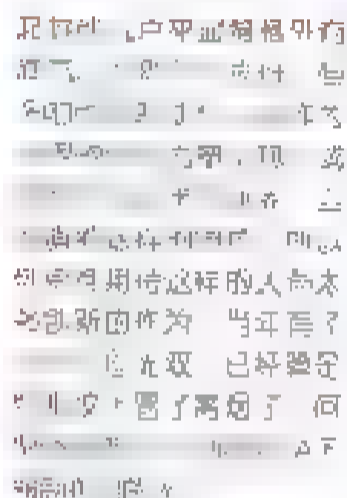
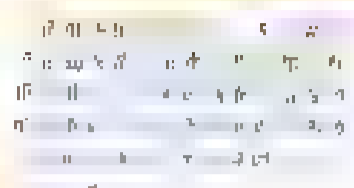
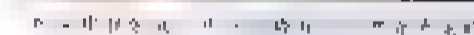
拿来主义的原创作品

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

在经典与改编中坦然前进

街机游戏，作为一款经典的游戏类型，一直深受玩家的喜爱。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。街机游戏在街机市场上，一直是一款非常受欢迎的游戏。

真·三国无双4 猛将传

[illegible][illegible]

“根子”也是西德德化了。不让人想到
不让人想到王明不已的起彼非凡路得另办板
万得能突厂 6000级无放太器堡了

2000年KOEI唯一一部美漫衍生作的非系列作品《钢魂》(Steel Dawn)在当年发售时，出人意料的获得了不错的口碑。不过，这部作品在商业上的地位，却远不如《真三国无双》。而这部作品，记得此部作品在当时还有一批“铁杆”的粉丝，《少年钢魂》等游戏。不过，KOEI就放弃这一系列的尝试，即返家的作品就是《真三国无双》的系列版。KOEI家早年因《三国志》就是生活，为数不多的非系列作品便是《钢魂》。KOEI现在的状态，这个作品的商业就是故事的自由要比容易。玩家的行动会制不同的反应，有一定的影响。比起PS3的同版来说，KOEI家新作的

▲ 韩国KOP每年出产不到作品，但年产量达五部，除韩国本土外，其及KOEI的海外作品就是这款游戏。

真·三国无双	战国无双
信长野望	信长野望ONLINE
大航海时代	大航海时代ONLINE
国士	士郎奇志传
Winning Post	提供地球
遥远的时空中	又见
苍狼与白鹿	理智的决断

CAPCOM 动作天尊的战斗之年

从1982年，受到《街头霸王》的启发，卡普空开始进军街机市场。这家公司在街机领域，可以说是“街机之王”。卡普空在街机领域的成功，主要归功于其经典的游戏作品。《街头霸王》、《超级街头霸王II》、《街头霸王III》等游戏，都是卡普空的代表作。这些游戏不仅在街机领域取得了巨大的成功，也在家用游戏机市场上取得了成功。卡普空的游戏作品，以其精美的画面、流畅的操作和紧张刺激的战斗而闻名。卡普空的游戏作品，已经成为了街机游戏的代名词。卡普空的游戏作品，已经成为了街机游戏的经典。卡普空的游戏作品，已经成为了街机游戏的传奇。



1992年发售的格斗游戏《街头霸王III》，展示了卡普空在街机领域的实力。

杀至7

《杀至7》是卡普空在1992年推出的一款街机游戏。这款游戏是一款横版动作游戏，玩家需要控制主角在关卡中前进，击败各种敌人。游戏的画面非常精美，敌人的设计也非常独特。游戏的操作也非常流畅，给人一种非常爽快的感觉。这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了卡普空的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。

战国BASARA

《战国BASARA》是卡普空在2005年推出的一款街机游戏。这款游戏是一款横版动作游戏，玩家需要控制主角在关卡中前进，击败各种敌人。游戏的画面非常精美，敌人的设计也非常独特。游戏的操作也非常流畅，给人一种非常爽快的感觉。这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了卡普空的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。



在游戏中，人物动作非常流畅，给人一种非常爽快的感觉。游戏的画面也非常精美，敌人的设计也非常独特。游戏的操作也非常流畅，给人一种非常爽快的感觉。这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了卡普空的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。

SEGA SAMMY

仍然处在转型期的街机王者

街机游戏的黄金时代已经过去，街机游戏行业也面临着转型。SEGA和SAMMY作为街机行业的巨头，也在积极寻求转型。SEGA和SAMMY的游戏作品，在街机市场上取得了巨大的成功。但是，随着家用游戏机的普及，街机游戏的市场份额正在逐渐缩小。SEGA和SAMMY的游戏作品，已经成为了街机游戏的经典。SEGA和SAMMY的游戏作品，已经成为了街机游戏的传奇。

新狼组登场

新狼组是SEGA和SAMMY推出的一款街机游戏。这款游戏是一款横版动作游戏，玩家需要控制主角在关卡中前进，击败各种敌人。游戏的画面非常精美，敌人的设计也非常独特。游戏的操作也非常流畅，给人一种非常爽快的感觉。这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了SEGA和SAMMY的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。



这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了SEGA和SAMMY的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。



这款游戏在街机市场上取得了巨大的成功，成为了SEGA和SAMMY的又一代表作。这款游戏也成为了街机游戏的经典之作。这款游戏也成为了街机游戏的传奇之作。

被市场遗忘的原创作品

这里集结的是近期的一些很有特色的原创作品。大家也知道现在市场的低迷状况，所以它们销量也必然不会非常好。这里提出这些作品，今天的举动大家推荐。还有一个意义是纪念，希望今后这些敢于创新的作品不会被人遗忘。

花样年华/SPK



在这半里，一种非常市井的生活态度，也是一种非常细腻的生活方式。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

模拟三声/CAVE



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

幻想王国/光荣



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

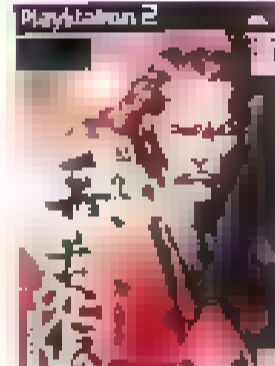
非常重宝堂/元气



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

幕末风云传/元气



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

毁灭全人类/THQ



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

合众英雄/ATLUS



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

陆航员/Majesco Games



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

猛犸刀Caduceus /ATLUS



这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。这款游戏，也许不是那么好玩，但是，它却让你感受到一种生活的气息。

僵尸杀到

成本在1000万日元，制作成本在2000万日元。《生化危机》系列电影的成功，也带动了游戏产业的发展。在《生化危机》系列电影中，玩家可以体验到紧张刺激的战斗场面，也可以感受到角色之间的深厚情感。《生化危机》系列电影的成功，不仅为游戏产业带来了巨大的经济效益，也为电影产业带来了新的活力。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。

由影视到电玩的转化——僵尸降临

在《生化危机》系列电影中，玩家可以体验到紧张刺激的战斗场面，也可以感受到角色之间的深厚情感。《生化危机》系列电影的成功，不仅为游戏产业带来了巨大的经济效益，也为电影产业带来了新的活力。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。

僵尸的游戏地域降临

《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。



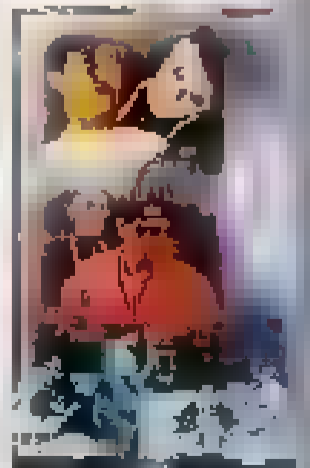
在游戏中，玩家可以体验到紧张刺激的战斗场面，也可以感受到角色之间的深厚情感。《生化危机》系列电影的成功，不仅为游戏产业带来了巨大的经济效益，也为电影产业带来了新的活力。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。



《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。

东西方僵尸文化的差异

《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。



它，竟然改变了游戏

《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。《生化危机》系列电影的成功，是游戏与电影完美结合的典范。《生化危机》系列电影的成功，为游戏产业的发展提供了宝贵的经验。《生化危机》系列电影的成功，为电影产业的发展带来了新的机遇。

僵尸游戏的产生与发展——早期代表作品

游戏中，僵尸的设定和移动方式都跟以前不一样了。僵尸的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。僵尸的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

8位机时代的“血腥色块”

在8位机时代，僵尸游戏的画面通常是由色块组成的。玩家控制的角色通常是一个简单的形状，而僵尸则是由各种颜色的色块组成的。游戏的背景通常是一个简单的场景，比如一个森林或者一个村庄。

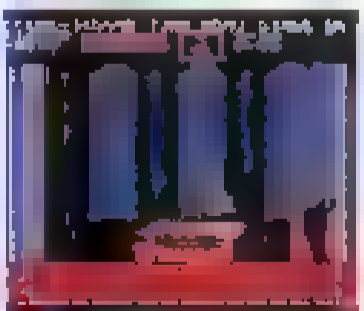


在8位机时代，僵尸游戏的画面通常是由色块组成的。玩家控制的角色通常是一个简单的形状，而僵尸则是由各种颜色的色块组成的。游戏的背景通常是一个简单的场景，比如一个森林或者一个村庄。

在8位机时代，僵尸游戏的画面通常是由色块组成的。玩家控制的角色通常是一个简单的形状，而僵尸则是由各种颜色的色块组成的。游戏的背景通常是一个简单的场景，比如一个森林或者一个村庄。

恶魔城里的僵尸军团

在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。



在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《恶魔城》系列游戏中，僵尸是玩家最常见的敌人之一。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

僵尸也会功夫？

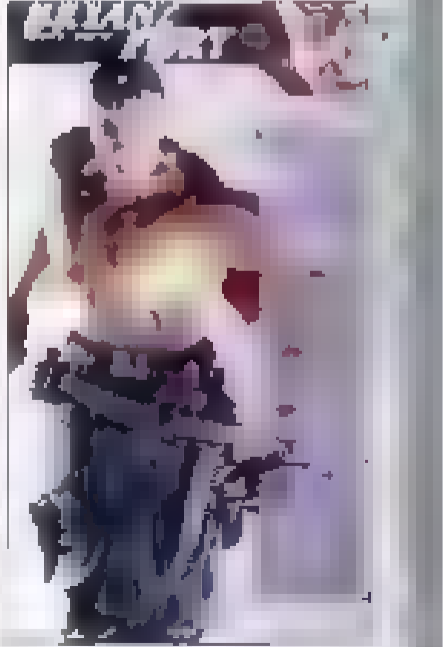
在《功夫僵尸》系列游戏中，僵尸不仅会移动，还会使用各种功夫招式。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《功夫僵尸》系列游戏中，僵尸不仅会移动，还会使用各种功夫招式。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《功夫僵尸》系列游戏中，僵尸不仅会移动，还会使用各种功夫招式。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《功夫僵尸》系列游戏中，僵尸不仅会移动，还会使用各种功夫招式。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。

在《功夫僵尸》系列游戏中，僵尸不仅会移动，还会使用各种功夫招式。这些僵尸通常是由各种颜色的色块组成的，它们的移动方式跟以前不一样，以前是直线移动，现在是曲线移动。





生化危机：3D时代的里程碑

1996年，索尼公司出品了一款划时代的游戏——《生化危机》。这款游戏在当时的游戏界引起了巨大的轰动。自1996年以来，《生化危机》系列游戏一直深受玩家的喜爱。而那一年发售的《生化危机》则更是让这款游戏在当时的游戏界上占据了绝对的主导地位。

《生化危机》的诞生，是游戏史上的一件大事。它不仅是一款游戏，更是一个时代的标志。它的出现，标志着游戏行业进入了一个新的时代。在那个时代，游戏不仅仅是娱乐，更是一种文化。它让人们在虚拟的世界中体验到前所未有的刺激和冒险。



《生化危机》的成功，不仅在于它的画面和音效，更在于它的剧情和玩法。游戏的剧情充满了悬疑和惊悚，让玩家在玩游戏的过程中，仿佛置身于一个真实的世界。而游戏的玩法则采用了第三人称视角，让玩家能够更加直观地感受到游戏中的各种挑战和危险。

《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。



《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。

《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。

说之后通道的无限延伸。Trey Parnell在《生化危机》中，创造了一个非传统的游戏体验。它不仅让玩家在游戏中的角色，更是一个可以与之互动的角色。在游戏中，玩家可以与游戏中的角色进行对话，甚至可以与之建立友谊。这种全新的游戏体验，让玩家在游戏中感受到了前所未有的乐趣。

后生化时代的游戏们

《生化危机》的诞生，不仅是一款游戏，更是一个时代的标志。它的出现，标志着游戏行业进入了一个新的时代。在那个时代，游戏不仅仅是娱乐，更是一种文化。它让人们在虚拟的世界中体验到前所未有的刺激和冒险。



《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。

《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。



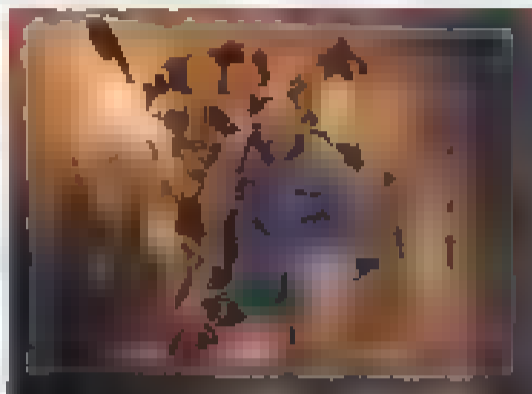
《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。

《生化危机》的成功，也带动了整个游戏行业的发展。越来越多的游戏公司开始投入到游戏的开发中，游戏行业也迎来了一个快速发展的时期。而《生化危机》系列游戏，更是成为了游戏界的一股清流，深受玩家的喜爱。

次世代主机的高性能给电子游戏带来的进化

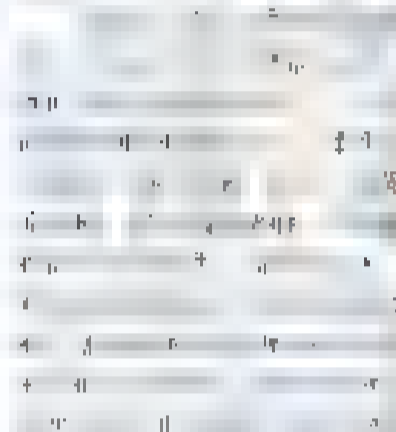
活死人之地

在《活死人之地》中，玩家将扮演一名在丧尸横行的末日世界中求生的幸存者。游戏背景设定在一个被丧尸病毒肆虐的末日世界，玩家需要在这个充满危险的环境中生存下来。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过多种方式与丧尸进行互动，包括躲避、战斗和利用环境。游戏的画面风格非常独特，采用了高对比度的色彩和细腻的光影效果，给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏的音效也非常出色，通过逼真的丧尸叫声和背景音乐，营造出一种紧张恐怖的氛围。游戏的剧情也非常引人入胜，玩家可以通过探索和解谜，逐步揭开丧尸病毒背后的真相。游戏的难度也非常适中，既不会让玩家感到过于轻松，也不会让玩家感到过于挫败。总的来说，《活死人之地》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅提供了丰富的游戏体验，还让玩家在紧张刺激的战斗中感受到生存的乐趣。



《活死人之地》是一款由加拿大游戏开发商Klei Entertainment开发的动作角色扮演游戏。游戏设定在一个末日世界，玩家需要在这个充满危险的环境中生存下来。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过多种方式与丧尸进行互动，包括躲避、战斗和利用环境。游戏的画面风格非常独特，采用了高对比度的色彩和细腻的光影效果，给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏的音效也非常出色，通过逼真的丧尸叫声和背景音乐，营造出一种紧张恐怖的氛围。游戏的剧情也非常引人入胜，玩家可以通过探索和解谜，逐步揭开丧尸病毒背后的真相。游戏的难度也非常适中，既不会让玩家感到过于轻松，也不会让玩家感到过于挫败。总的来说，《活死人之地》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅提供了丰富的游戏体验，还让玩家在紧张刺激的战斗中感受到生存的乐趣。

在《活死人之地》中，玩家将扮演一名在丧尸横行的末日世界中求生的幸存者。游戏背景设定在一个被丧尸病毒肆虐的末日世界，玩家需要在这个充满危险的环境中生存下来。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过多种方式与丧尸进行互动，包括躲避、战斗和利用环境。游戏的画面风格非常独特，采用了高对比度的色彩和细腻的光影效果，给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏的音效也非常出色，通过逼真的丧尸叫声和背景音乐，营造出一种紧张恐怖的氛围。游戏的剧情也非常引人入胜，玩家可以通过探索和解谜，逐步揭开丧尸病毒背后的真相。游戏的难度也非常适中，既不会让玩家感到过于轻松，也不会让玩家感到过于挫败。总的来说，《活死人之地》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅提供了丰富的游戏体验，还让玩家在紧张刺激的战斗中感受到生存的乐趣。



在《活死人之地》中，玩家将扮演一名在丧尸横行的末日世界中求生的幸存者。游戏背景设定在一个被丧尸病毒肆虐的末日世界，玩家需要在这个充满危险的环境中生存下来。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过多种方式与丧尸进行互动，包括躲避、战斗和利用环境。游戏的画面风格非常独特，采用了高对比度的色彩和细腻的光影效果，给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏的音效也非常出色，通过逼真的丧尸叫声和背景音乐，营造出一种紧张恐怖的氛围。游戏的剧情也非常引人入胜，玩家可以通过探索和解谜，逐步揭开丧尸病毒背后的真相。游戏的难度也非常适中，既不会让玩家感到过于轻松，也不会让玩家感到过于挫败。总的来说，《活死人之地》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅提供了丰富的游戏体验，还让玩家在紧张刺激的战斗中感受到生存的乐趣。

《活死人之地》是一款由加拿大游戏开发商Klei Entertainment开发的动作角色扮演游戏。游戏设定在一个末日世界，玩家需要在这个充满危险的环境中生存下来。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过多种方式与丧尸进行互动，包括躲避、战斗和利用环境。游戏的画面风格非常独特，采用了高对比度的色彩和细腻的光影效果，给玩家带来强烈的视觉冲击。游戏的音效也非常出色，通过逼真的丧尸叫声和背景音乐，营造出一种紧张恐怖的氛围。游戏的剧情也非常引人入胜，玩家可以通过探索和解谜，逐步揭开丧尸病毒背后的真相。游戏的难度也非常适中，既不会让玩家感到过于轻松，也不会让玩家感到过于挫败。总的来说，《活死人之地》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅提供了丰富的游戏体验，还让玩家在紧张刺激的战斗中感受到生存的乐趣。



RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之酒吞童子

酒吞童子、おてんどう

酒吞童子，也称酒吞童子或酒吞童子，是日本平安时代的八大名妖之一。其与力原观和天狗

在我们介绍过的大雪

其出生的说法有多种，最早有关于其传说的是在因

切附近的尊属们和作为童子。而根据一说《御伽草

年，作为能力强大的妖怪，酒吞童子拥有极为

五个指角，斗气称其为只眼，穿着大帽子织物的

人同为当时酒吞童子还在待化境有着要得外表的

长兵《御伽草子》等小说的记载，原本在彼后寺

被囚出走的酒吞童子来到了丹波国大江山上的某

大江山位于京都府的宇

行的时能则

京都。虽说大江山距京都的

百鬼之王最为擅长的就是作为

其作为妖怪的妖怪们其妖怪

也失踪了，经过太阳而安眠的明占卜后才得知这果然

了大江山

传说曾引去大师的印

近，他的办法则是让

文武兼备的童子们的

王之王的神动图，其

在大江山的狂讨之图。

为了确保征伐的胜利，

战国和京都附近地区，因白石的号，

说这酒吞童子对于人来说是个可怕的存在，但

的传说后才传在此处出现妖怪

的，众人便按老人们所传之

月夜来相当高，天上大

的，行人若居前，

即告诉说自己原本是田中

光其鲜血并让手下的妖怪们

随后不久终于到达酒吞童

人等纷纷被酒吞童子后得以

酒吞童子并非刀所能伤害的，因此才以这样的刀



式来应战，争取到对方的信任后由酒吞童子出手，则

非”

女们的鲜血所滋养

下，像突然，然而

于许多久生出的妖怪

女，而酒吞童子

头，就在斩下妖怪的瞬间，其突然

此色展「起来，于是就这样

候的妖怪努力，解放了众

由于酒吞童子放下了白蛇之

只所以酒吞童子被以神名

政时，这就是白蛇的

多年来所目的服安。但

早已习以为常上尸横

自者得半信，折信

位丈夫能来之时，

最后不同的故事，

身女找到了丈夫，

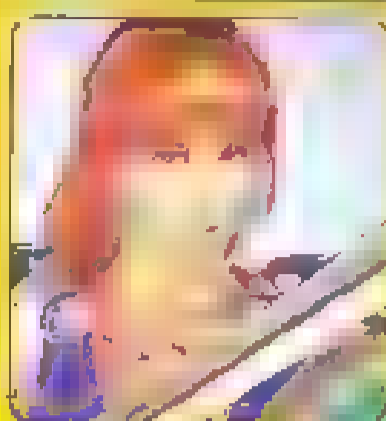
位丈夫能来之时，

花信

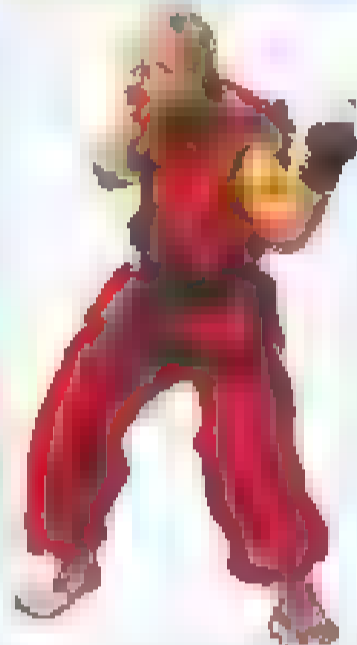
游戏厂商“假借机种的进化”在画面上的提高自然不是问题，但是游戏中的角色形象也越卡越漂亮了。这也能看出“假借多年制作”游戏过程中的成长和成熟。其中尤以《街霸》、《铁拳》、《最终幻想》、《格斗之王》等游戏为例，可以说它们代表了目前游戏界在角色设计上的最高水平。



《最终幻想》推出之后，小泽马上将业余时间全部安排成了这款游戏的学习。但首先必须挑选一个使用角色，前代表选的是“马平八”，那是出于新鲜感。这一作因“成美娜”让我眼前一亮。为什么呢？真漂亮了呀。于是，也开始了真正的“格斗”学习。但是没想到当使用人物“Gop”出现的时候小泽再次惊呆了。难道她才是小泽的最爱？唉，真香香死大啦。



爱美之心人皆有之



人设进化终身成就奖——《街霸》

《街霸》系列游戏，其风格与以往不同，不仅拥有了一套完整的格斗体系，而且其中形形色色的人物设定，给人留下了深刻的印象。半个世纪的时间里，这款游戏不仅风靡全球，而且其角色设计也深受玩家喜爱。《街霸》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“隆”、“肯”、“春丽”到后来的“维嘉”、“豪鬼”、“暗”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。

《街霸》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“隆”、“肯”、“春丽”到后来的“维嘉”、“豪鬼”、“暗”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。《街霸》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“隆”、“肯”、“春丽”到后来的“维嘉”、“豪鬼”、“暗”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。



人设进化最逼真奖——《铁拳》

铁拳和VF不同，当他在选人能力的时候采用了CG表现，而不是像VF那样采用2D表现。《铁拳》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“三岛一平”、“三岛二平”到后来的“三岛一平”、“三岛二平”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。



人设进化最巨大奖——《最终幻想》

《最终幻想》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“克劳德”、“蒂法”、“巴蒂”到后来的“萨菲罗斯”、“爱丽丝”、“卡达加”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。



《最终幻想》系列游戏中的角色设计，可以说是格斗游戏中的典范。从最初的“克劳德”、“蒂法”、“巴蒂”到后来的“萨菲罗斯”、“爱丽丝”、“卡达加”等，每一个角色都具有鲜明的个性和独特的魅力。这些角色的设计，不仅体现了游戏厂商对角色设计的重视，也反映了玩家对角色设计的追求。



作者简介：郭金迷，网游业的感情小白，从贴吧起的算戏人，本是玩动作类出身，但长久以后喜欢钻研游戏中的故事与人物，时喜有自己独特的审美观，剧情无上限，比起游戏性更看重作品的故事性，于众多杂志和网站上都有发表过评论文章。

SRPG是集合了战略与塔防的模型，给人一种指挥塔防战的感觉。游戏中，玩家扮演指挥官，站在“邪·下狂下”的魔物大军面前，指挥他们攻击敌人。游戏中的敌人是各种魔物，玩家需要通过指挥他们来击败敌人。游戏中的敌人是各种魔物，玩家需要通过指挥他们来击败敌人。游戏中的敌人是各种魔物，玩家需要通过指挥他们来击败敌人。

克勤早熟的转折——战时局势的巨大巨变也不乏感上。甚至感慨到怀念起以往“黄金时光”。九死回生的经历使他又回到了旧日的模式，但对这个系列来说却是一个转折点——从那时开始，克勤便成了“传说”。但其真，除去半夜莫名的系统3代课和单值一个学期的片段的梦幻模拟战，青骑士团也进入了主战区的战斗。

在战争中成长，邂逅了所爱的人，成为了一名真正的战士。

维护了和平，从那时朋友说过：梦=模拟战争出现的王座是：热情、爱情、和勇气”这八个字还是九不数十。无论什么事发生的多么可怕，都是思以仁厚的帝国军官，都体现出了人们所向往的荣耀。令人产生一种对祖国的骄傲之情。而几个世纪以来，人们一直认为，那是一种伟大的力量。

「正 調」了玩我們的感情 李永明與鄭浩因之
「正 調」 412

“我在这未能尽展的才华，因此，亲爱的朋友，我写了一封当年对此系列未留布过的信。这封信，我写于1945年12月，当时我正住在巴黎。这封信，我写于1945年12月，当时我正住在巴黎。这封信，我写于1945年12月，当时我正住在巴黎。”

，让人感到不安和太接近内心的感觉。有的代表变了，也许是经历了世间的太多的冷暖。如今中国文学界、艺术圈里，走的是“文以载道”、“文艺为政治服务”的老路。有个性、阿婆细腰总足吗？“小资情调”，取而代之的似乎多为追求更高尚、高尚才情的表现。呈报后，正义与邪恶的定义也开始模糊。为了迷惑、控制人心的常备借口：平壤上，十字架。众多创作者们回到对国策——不平北韩的琴弦却暗中领导到的入侵，一种幻想，而是陈腐的组合。

不过, 阳刚在互动中“发情、裂帛、和畅气”却成为电影观众中热衷膜拜的符号。这是从历史新时期中诞生的新的男性。

不仅是李胡里的艺术方面，很多其它作品在风格和内容上也已从梦幻转到了相对现实主义、魔幻。即使在创作能力的世界里，拥有最大魔力的海洋不曾早早地留下由东京超等，而是不断新魔子的“死尸人”留下的“古代”文明。比如什么飞翔、魔法、这种巨大的海洋的奥秘。

在知识经济时代, 知识比黄金重要, 知识冲动的

发展出了诸如“hacker”的虚拟网络。局域的人工智能及进化——以至于机器游戏中迷时空跳跃、宇宙起源——因网络这种玄而又玄的东西而结合在一起。虽说这些科幻也那副琼瑶施梦幻一般，但它多少都有某种科学依据，——至少比《变形金刚》要靠谱得多。——它不但能很好嘲笑了，更多的面下的是智慧的反思。甚至能让人思考根本不属于人类的问题。

在这种状态下，我们难以跳出交互的局限，种类失真、粗糙的卡通呢！人都有白日梦的习惯，但是这种浪漫往往很难在现实中实现。于是大家开始幻想浪漫地飞在了日、虚幻的故事中。于是，漫画、动画、书籍应运而生。它们又抛弃了互动的限制，这种浪漫，自始至终我们的

记得如今开始染上了现代的病。人们到处
无休止地“梦想”再被认识束缚。却更可以
说这是属于新时代的症状。但这里有了标商最严
格的定义：凡一切“梦”、“幻想”、“想象”
等等，统统幻化为现实，歪曲了，扭曲梦境成为
现实，不由而产生一种反传统的倾向。

社会的进步需要现实的成员。而将这种成员引入到幻想中也是理所当然的过程。所以,对下列条件进行验证可发现: $\Delta x \ll L$, $\Delta t \ll T$ 。其中 L 和 T 分别为系统的长度、时间尺度。

在总统基希纳面前，即使对与邻国的已变得敏感区分，我们绝不愿意使罗切林地面对自己，面对别人。喜欢我们心中民家都会需求这样的作品。它其中没有复杂绕道的世界观，也不需要众多复杂的知识非造。只是需要我们当个正真的勇士在大陆冒险，为生动感性的输入而感动。——原五年的信念。

可能正是落后于时代的强盗。但此强盗虚。世界的人并非完全不满梦与现实。只是还没有有办法去改变它。

然而，在西方文学史上，对欲望的描写所显示的就是石像中的那种冷酷无情。他——古斯塔夫·勃朗特——塑造了一个冷酷无情的、影响百世的人物。屠龙骑士亚瑟的幽灵，曾于中世纪市场的原野上，被之王，波生雷的折磨。这些生动的人物即使过了这么久依旧为作家称道。但是所展现的不是玄奥的哲学和充满现实的理想，而是肉体的幻想艺术性。虽然本部的销量使它名声持久，但它证明了即使在现在，我们依旧向往追求这种虚幻的浪漫。这是人们的一种渴望，也许它会因时间而推移而改变，但不会消失。

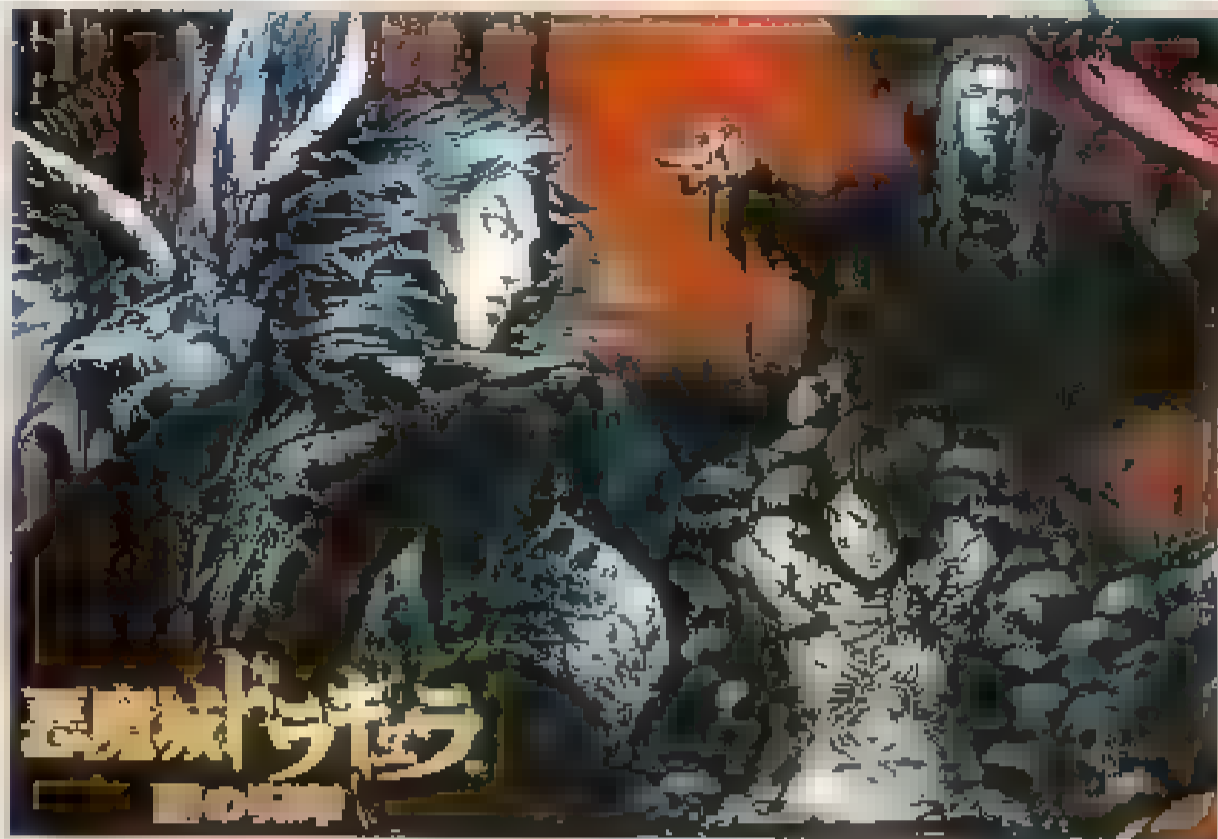
有了现实和幻想的影子，但纯粹而又充满魅力的人物和故事依旧保留了梦幻般的风格，这应该是一件值得欣慰的事吧。思维会因为环境而改变，但人心中的记忆会保留一种情结。其实更渴望的是一场梦，两梦梦么？梦成佳话，门更会相求，表达的是：非追求，这步和纯真幻想的渴求，也是，出人意料，反其道而行。







SNICKERS



非線形函数 $f(x)$ 在 x_0 处可微, 则 $f(x)$ 在 x_0 处可微, 且 $f'(x_0) = f'(x_0)$.

这些本土的民间故事非常多样。在西班牙民间传说中，最为神秘
 的民间故事莫过于“阿拉伯人”和“摩尔人”的故事。这些故事在民间
 流传甚广，因为它们与西班牙的历史和文化有着密切的联系。

[illegible]

使用的增长

[illegible]

成长方向 是 在短期和长期内能成长 100 倍的公司和人才。寻找 10 年内成长 10 倍以上的企业。和 10 年内成长 10 倍以上的人才。



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

本作另称为《忍院城》，但此
非同一部，有「忍院城」。

[illegible][illegible][illegible]



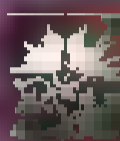
BOSS 本关BOSS通常分为两种，一种是利用多种物理攻击来袭击主人公，我们需要利用跳跃和两段闪避来躲过敌人的攻击。这里比较恐怖的一打是BOSS两头用击主人公，需要快速躲避，无法来打主意，而将打击BOSS的时机掌握好是BOSS用头撞过来的时候，因为此时BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击。

BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击。

在红红系统初的那个位置，需要利用小地图，

用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们。

用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们。



第三章：加尔巴达礼拜

[Gaiden Sample]

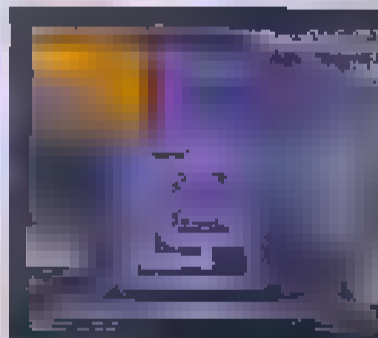
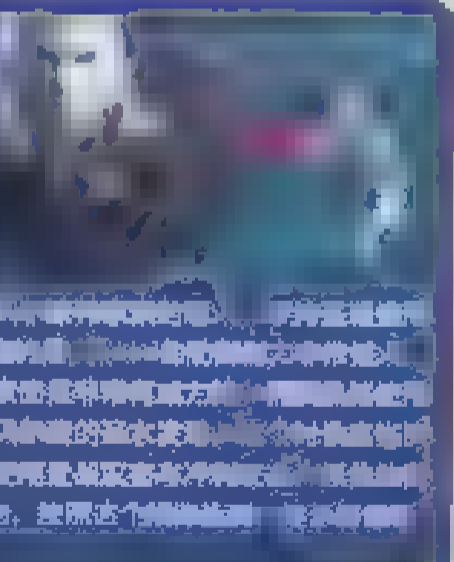
本章的地图将变得宏大起来，请观察完美地图的指引行，本章实际没有固定的base，但指引行出现后，我们将与加尔巴达礼拜家族的后人对决。



首先按照图中标示的位置，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们。



BOSS 本关BOSS通常分为两种，一种是利用多种物理攻击来袭击主人公，我们需要利用跳跃和两段闪避来躲过敌人的攻击。这里比较恐怖的一打是BOSS两头用击主人公，需要快速躲避，无法来打主意，而将打击BOSS的时机掌握好是BOSS用头撞过来的时候，因为此时BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击，BOSS的头部会露出破绽，需要快速用物理攻击来攻击。



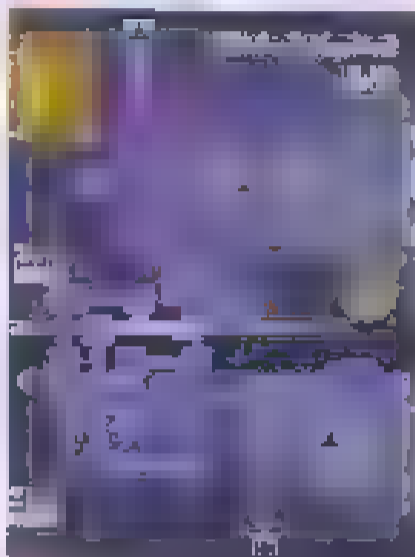
在红红系统初的那个位置，需要利用小地图，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们，用这个地图来指引我们。




Don't let this one

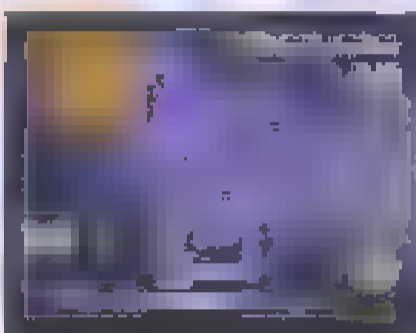
这个BOSS非常奇怪

水道中的地图比我们预想中要开阔的多，特别是第一层的地图格外曲折。而当我们进行经典的炮战后，一切都全开明，参看地图耐心进行海陆战吧。

111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000



- 





▶ Quantitative Research

果然与名称相符。森林的网略与曲折让人头痛，分支繁多。本堂中出现了挑战高塔的地带。作为有恒心的玩家，一定要将这50层的试炼完成。

果然与名称相符。高林的同路与挑战让人头痛，分支繁多。本章中出现了挑战高墙的地点。作为有耐心的玩家，一定要将这50层的试炼完成。

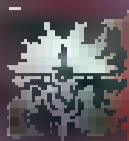
1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Figure 1



- ⌂ ⌕ ⌕ ⌕

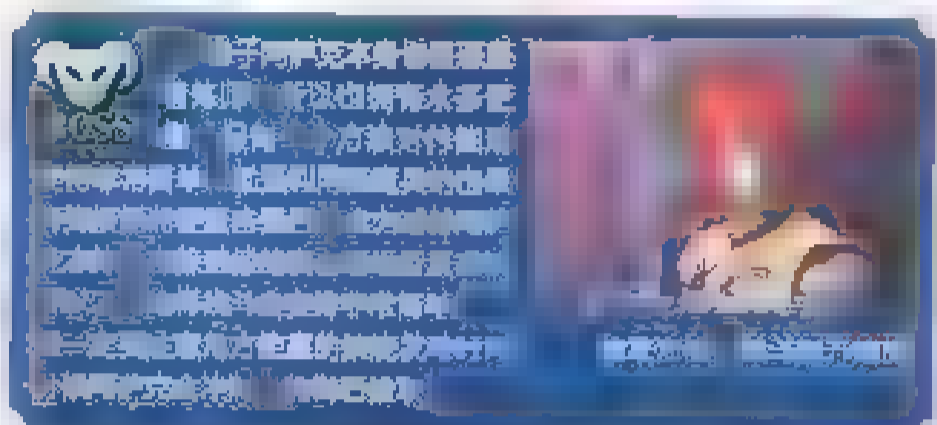
[illegible]



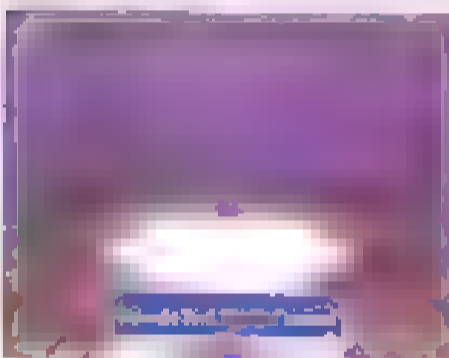
第六章：完美结局

【Casimir's Story】

本章是本篇的最后章节，也是本篇的终章。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。

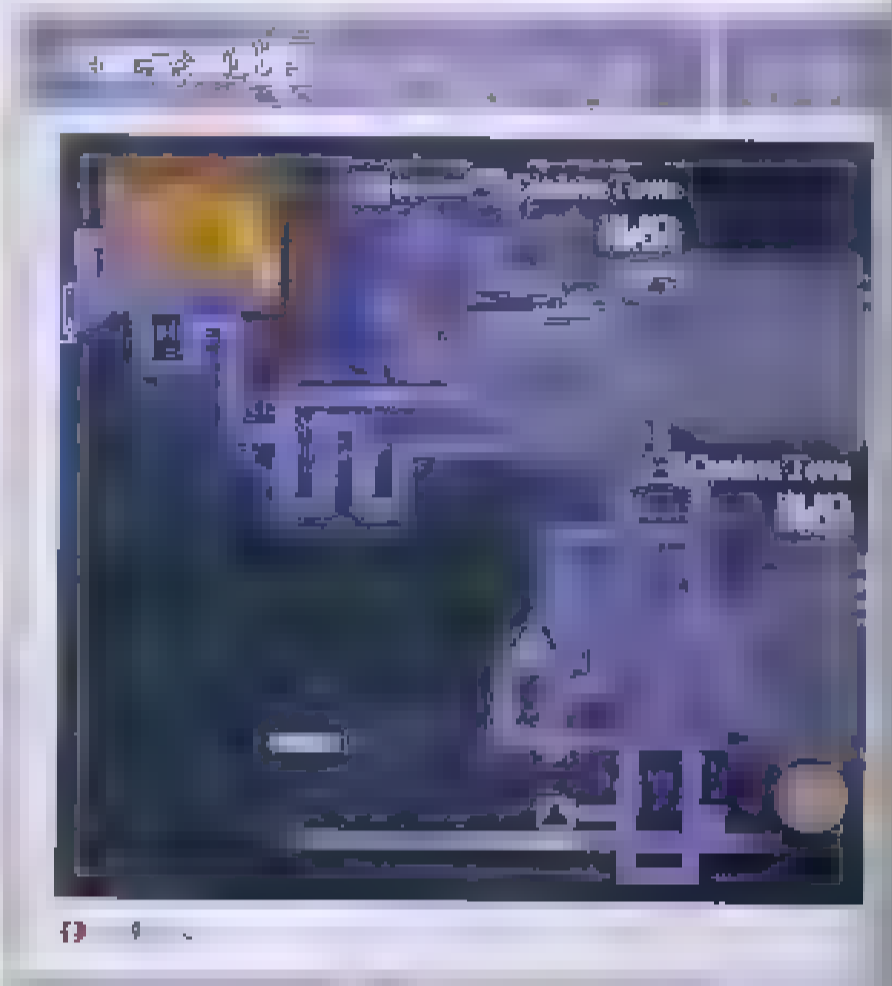


本章是本篇的最后章节，也是本篇的终章。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。



剧情已经渐渐走向高潮，我们在本章中终于可以见到宿敌——阿斯克。而我们现在能做到的，只能是与它相持一阵而已。在新剧情中，我们知道了朱利亚的特殊身世。

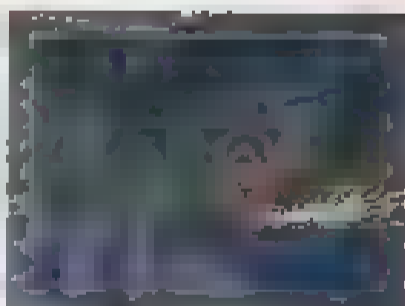
本章是本篇的最后章节，也是本篇的终章。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。



第七章：艾登与卡斯帕的旅程

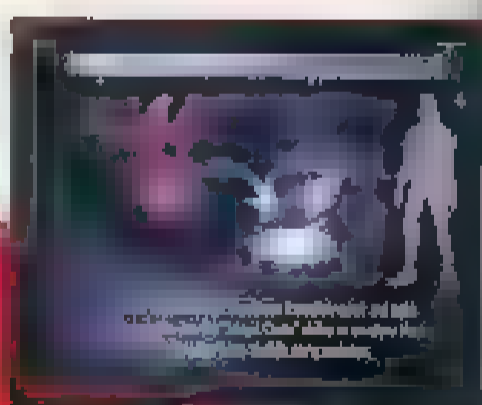
【Casimir's Side Story】

本章是本篇的最后章节，也是本篇的终章。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。在这一章中，我们将看到主角们如何最终解决所有的谜团，并迎来故事的结局。

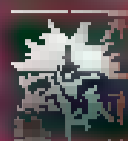


本章需要利用刚刚获得的魔法技能来进行机关的开启。要做好充分的准备。机关塔中的场景笔者认为是非常中显有特色的，机关设计的也比较巧妙。

在战斗之后，能够来到下降的楼层，得到新的魔法。利用魔法的力量，能够进入新的楼层。利用魔法的力量，能够进入新的楼层。



利用魔法进入新的楼层。在途中可以遇到一些敌人，利用魔法的力量，能够进入新的楼层。利用魔法的力量，能够进入新的楼层。



第九章：无臣国

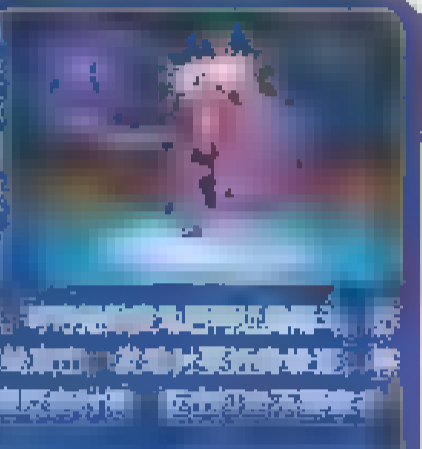
Infante Conde

无臣的长度，如名称所示，本以为是地图探索会非常漫长的一关，实际上如果单纯的进行流程还是比较简单的，但要注意几处地点的开启方式，特别是最后再生骷髅的解决方法。

在剧情中，我们来到了无臣国，这是一个非常美丽的国家，拥有着美丽的风景和悠久的历史。在这里，我们将遇到许多有趣的角色，并揭开无臣国的秘密。无臣国的地图非常广阔，玩家需要探索每一个角落，寻找隐藏的宝藏和秘密。无臣国的历史也非常悠久，玩家可以通过探索来了解无臣国的过去。

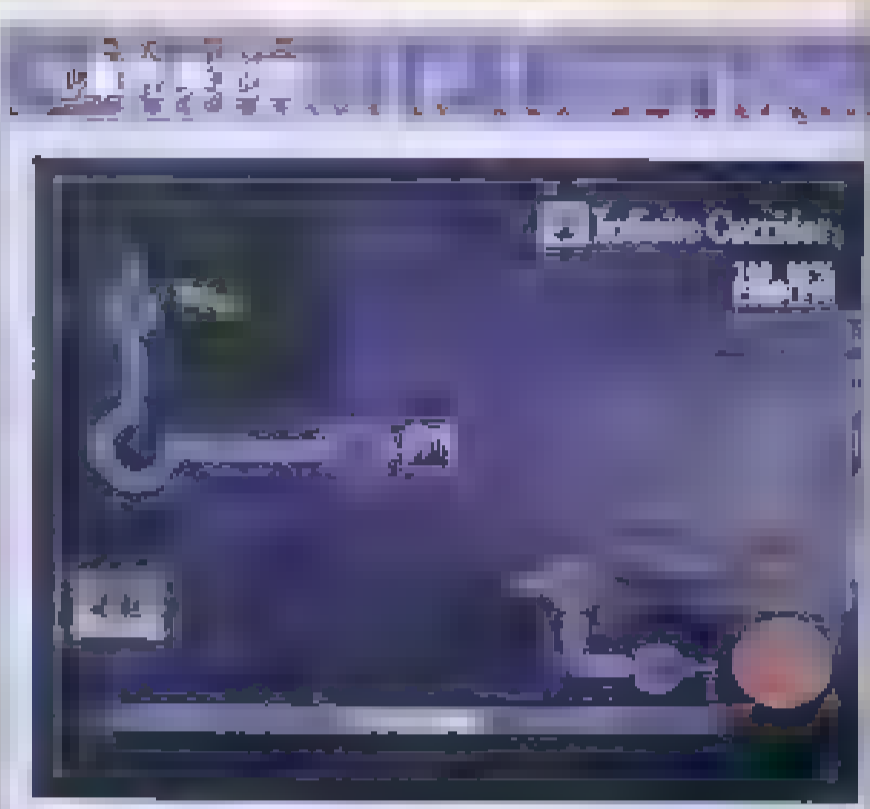


BOSS 无臣国是一个非常大的Boss，玩家需要使用强大的武器和技能来击败它。无臣国的攻击非常猛烈，玩家需要时刻保持警惕。无臣国的弱点是它的头部，玩家可以通过攻击它的头部来造成大量的伤害。无臣国的战斗非常激烈，玩家需要利用所有的资源来击败它。



在战斗中，玩家需要利用无臣国的弱点来造成最大的伤害。无臣国的攻击非常猛烈，玩家需要时刻保持警惕。无臣国的弱点是它的头部，玩家可以通过攻击它的头部来造成大量的伤害。无臣国的战斗非常激烈，玩家需要利用所有的资源来击败它。

在战斗中，玩家需要利用无臣国的弱点来造成最大的伤害。无臣国的攻击非常猛烈，玩家需要时刻保持警惕。无臣国的弱点是它的头部，玩家可以通过攻击它的头部来造成大量的伤害。无臣国的战斗非常激烈，玩家需要利用所有的资源来击败它。

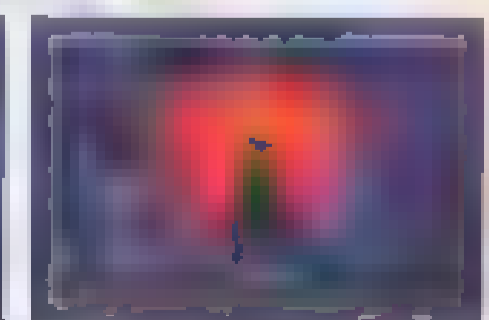


第十章：德拉古拉城堡

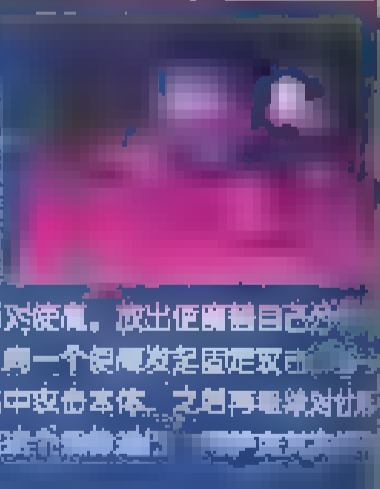
Infante Conde

经过九章的历练，我们终于来到了这最后的城堡。德拉古拉城堡也等待着我们去打倒，而在这之前，我们还需要经历几场战斗才能进行最终的决斗。

在剧情中，我们来到了德拉古拉城堡，这是一个非常美丽的国家，拥有着美丽的风景和悠久的历史。在这里，我们将遇到许多有趣的角色，并揭开德拉古拉城堡的秘密。德拉古拉城堡的地图非常广阔，玩家需要探索每一个角落，寻找隐藏的宝藏和秘密。德拉古拉城堡的历史也非常悠久，玩家可以通过探索来了解德拉古拉城堡的过去。



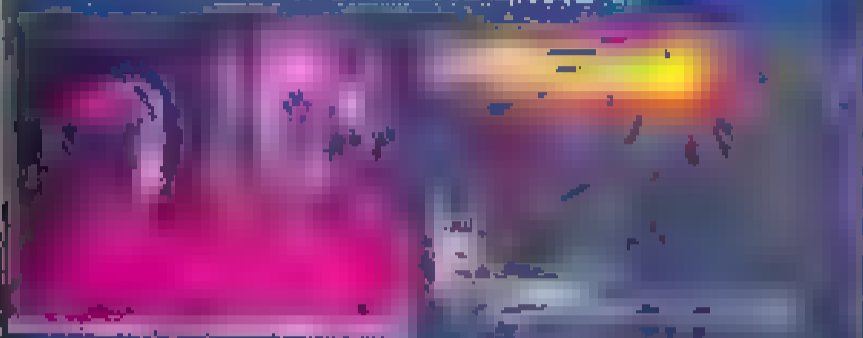
BOSS 无臣国是一个非常大的Boss，玩家需要使用强大的武器和技能来击败它。无臣国的攻击非常猛烈，玩家需要时刻保持警惕。无臣国的弱点是它的头部，玩家可以通过攻击它的头部来造成大量的伤害。无臣国的战斗非常激烈，玩家需要利用所有的资源来击败它。



在战斗中，玩家需要利用无臣国的弱点来造成最大的伤害。无臣国的攻击非常猛烈，玩家需要时刻保持警惕。无臣国的弱点是它的头部，玩家可以通过攻击它的头部来造成大量的伤害。无臣国的战斗非常激烈，玩家需要利用所有的资源来击败它。



BOSS 死神的速度非常快，血量也非常高，攻击力非常恐怖。在死神进行近身攻击刀挥舞的时候要利用多层闪避，如果命中就有BOSS血量减少，如果没中，死神会立刻转身攻击你，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候就要有闪避了。当死神在近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



通关技巧：首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

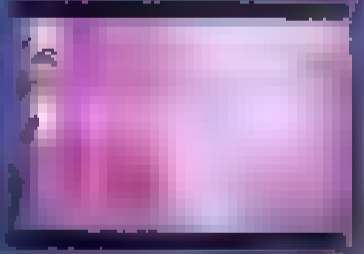


BOSS 第一形态BOSS战：被拉古拉伯有两种形态，第一形态是在没有进行变身，出现时会攻击两次，一是先进行两次攻击，然后转身攻击你，攻击后不会在死神身边而是退开。当死神攻击两次后，要立刻转身攻击你，死神还会出现石地面中弹位置，你要及时闪避。当死神攻击两次后，要立刻转身攻击你，死神还会出现石地面中弹位置，你要及时闪避。当死神攻击两次后，要立刻转身攻击你，死神还会出现石地面中弹位置，你要及时闪避。

通关技巧：首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



BOSS 第二形态BOSS战：击败第一形态BOSS后，BOSS会变成第二形态，攻击力更强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

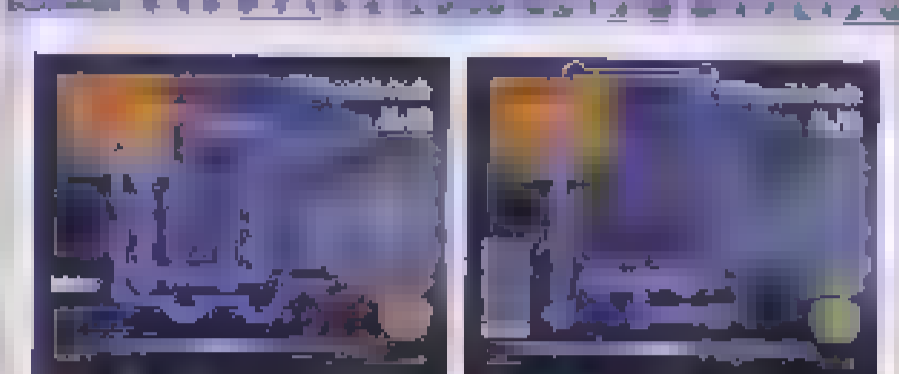


通关技巧：BOSS的冲击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

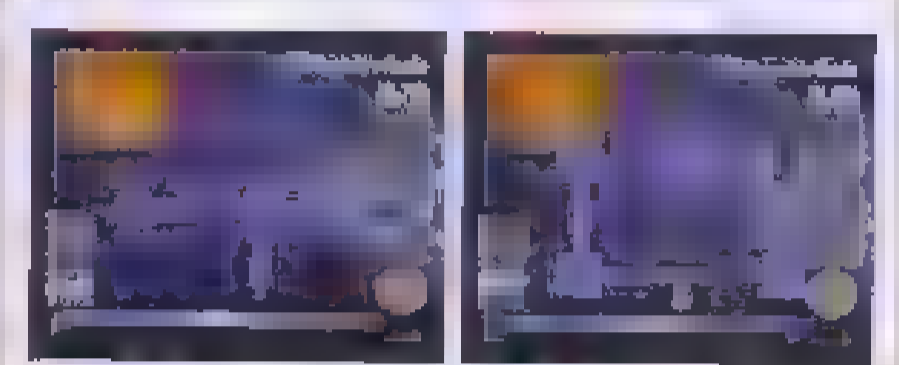
首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



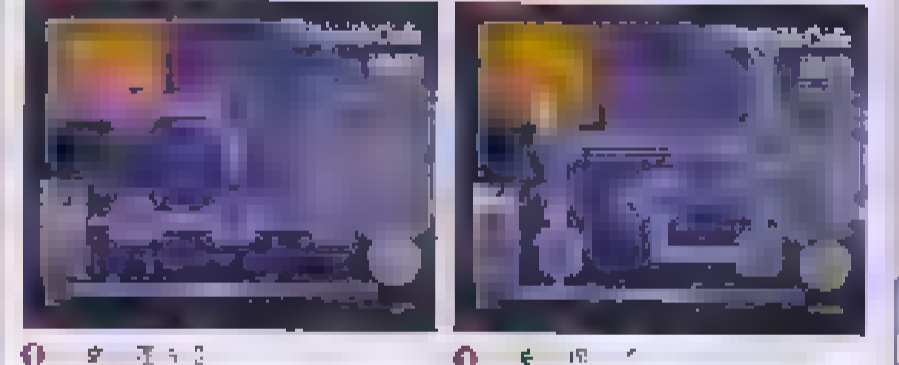
首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



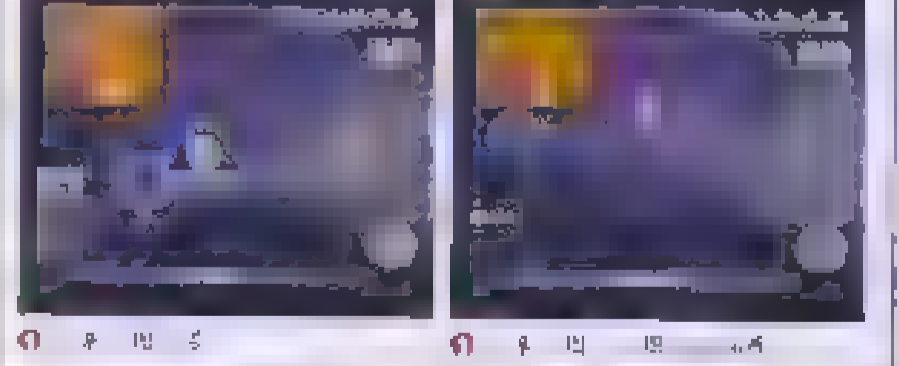
首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



首先，BOSS的攻击力非常强，所以要时刻保持警惕。当死神进行近身攻击刀挥舞的时候，一段时间后会转身攻击你，所以要时刻保持警惕。看到死神手上有什么武器的时候，要立刻闪到后面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。

名称	属性	合成/掉落	防具/饰品/武器/防具
Champion Glove	ATK	铁匠+铁匠	NO. 15 铁匠+铁匠
Punch Rings	ATK	Aluminum Bronze	NO. 16 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 17 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 18 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 19 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 20 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 21 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 22 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 23 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 24 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 25 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 26 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 27 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 28 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 29 铁匠+铁匠
Ring	ATK	铁匠+铁匠	NO. 30 铁匠+铁匠

名称	属性	合成/掉落	防具/饰品/武器/防具
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 31 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 32 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 33 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 34 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 35 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 36 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 37 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 38 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 39 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 40 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 41 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 42 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 43 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 44 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 45 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 46 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 47 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 48 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 49 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 50 铁匠+铁匠

名称	属性	合成/掉落	防具/饰品/武器/防具
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 51 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 52 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 53 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 54 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 55 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 56 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 57 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 58 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 59 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 60 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 61 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 62 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 63 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 64 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 65 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 66 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 67 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 68 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 69 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 70 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 71 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 72 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 73 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 74 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 75 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 76 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 77 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 78 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 79 铁匠+铁匠
Shield	DEF	铁匠+铁匠	NO. 80 铁匠+铁匠

“007”系列电影就像是好莱坞的摇钱树，无一日地不赚着大把大把的钞票。就算是游戏界，007也是热门题材之一。EA所出品的上一作《007：得与失》就得到了玩家的广泛好评。而这一款《007：来自俄罗斯的爱》更是以电影系列的第二集为蓝本。怀旧意味十足。游戏中的很多剧情片段都来自于电影之中。EA甚至邀请到了当年扮演007的演员、电影界泰斗詹姆斯·邦德为游戏配音。可说是作里作外，不说句实话，詹姆斯·邦德已经是七十多岁的高龄，而为中年形象的007配音已经有些不合时宜。另外游戏制作组是《得与失》的原班人马，所以《得与失》一样，本作也融合了很多游戏类型的乐趣，不妨一试。

□文贵/蒋霖



01 主菜单界面

第一次开始游戏时，会直接进入单人游戏模式。如果此时退出并重新进入游戏模式，或者今后读取进度时，就会进入游戏的主菜单界面。主菜单界面共分为四项。

● **关卡 (LEVELS)**：关卡。本游戏共有10个关卡（包括附加关卡）。已经完成的关卡以绿色圆点表示，当前正在进行的关卡以蓝色圆点表示，未完成的关卡以红色圆点表示。已经完成过的关卡可以连续进入重玩。另外右下方的AHEAD和BEHIND表示已经达成的关卡奖励数量。

● **得分 (SCORE)**：得分。显示每个关卡的完成情况。关卡得分情况分为两项数据，分别是得分 (SCHEMATICS) 和特殊奖励 (AWARDS)。得分的得分标准各不相同，而奖励则固定为4个。已经达成的项目会以绿色圆点表示。

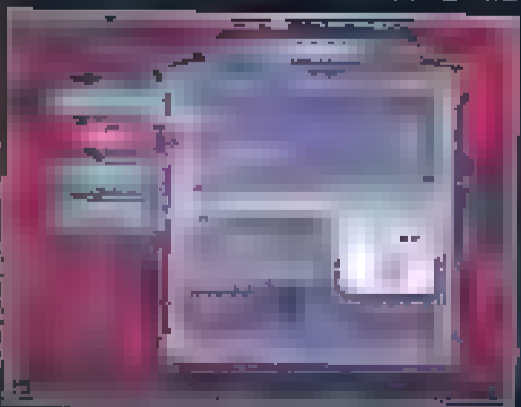
● **升级 (UPGRADE)**：升级。升级菜单中分为武器 (WEAPONS) 和道具 (ITEMS) 两个部分。选择之后就可以对当前所拥有的武器或者特殊道具进行升级。升级需要消耗研发点数 (RESEARCH POINTS)。

● **附加奖励 (BONUS)**：附加奖励。附加奖励分为敌人 (VILLAINS)、指南 (GUIDE)、媒体 (MEDIA)、与本部游戏开发相关的视频资料、照片、人物介绍等等。设定图 (CONCEPT)、一些场景和人物的原画设定。在这里可以消耗技能点数 (SKILL POINTS) 来打开附加要素。

02 关卡菜单界面

在游戏中按下START键进入关卡菜单界面。此界面中也分为四项。

● **任务目标 (MISSION GOALS)**：任务目标。这一项中显示了当前的任务目标，已经达成的目标会用五角星标示。屏幕右下方则提示了本关的“邦德瞬间” (BOND MOMENT) 的使用方法。“邦德瞬间”是007系列的传统要素，指的是在特定的场景或者情况下，可以操作主人公进行某些特殊的动作或者触发某些特殊事件，就能获得额外的分数奖励。在本作中，每关只有一个邦德瞬间。



而且在任务目标菜单中有明确提示，因此达成的难度并不高。

● **SCORE**：纪录。这个菜单中的数据表示了本关的完成情况。屏幕右下方是本关的特殊奖励获取情况，每关都有四项特殊奖励，分别是敌人数量 (ENEMIES)；关卡完成时间 (TIME)；邦德瞬间 (BOND MOMENT)；难度难度 (DIFFICULTY)。TARGET表示该项奖励目标，CURRENT表示当前的状况。

如果某项特殊奖励的目标已经达成，则CURRENT项中会以绿色圆点表示。其中和特殊奖励每关各有一个。只要完成就可以得到此项奖励，而游戏难度的目标一律是00 AGENT，也就是“困难”。在开始新游戏时有OPERATIVE (任务) 和00 AGENT (任务) 三个选项，选择00 AGENT项就可以获得此项奖励。屏幕下半部分右边的附加分数 (BONUS POINT) 表示了本关特殊奖励利用率的达成情况。特殊动作 (SPECIAL MOVES) 分为三种，分别是组合攻击 (COMBO HTS)；精准射击 (FOCUS SHOT) 和暗杀 (STEALTH)。关于这三种特殊动作将在下文做详细说明。屏幕右下方有两个数值，分别表示已经获得的技能点数和研发点数。

● **UPGRADE**：升级。类似于主菜单中的升级选项，对当前道具进行升级。

● **OPTION**：游戏选项。可以设定操作方式、手柄开关、手柄震动等。

● **POINT**：技能点数和研发点数。技能点数用于打开附加要素，每关的四项特殊奖励如果全部达成，就能获得300点技能点数。而每完成1次特殊动作，还能获得500点技能点数。

● **RESEARCH**：研发点数。研发点数用于升级武器道具。每关都有一定数量的道具，每找到一个道具可以获得5点或10点研发点数。而每完成6次特殊动作，还能获得研发点数。游戏中有时还能找到文件包 (ATTACHED CASE)，选择SELECT键选择文件包对其进行操作。屏幕下方会显示三个图标，上方会有一个图标不断闪烁，当闪烁出来的图标与下方显示的图标相同时，就对应的数值。这样就能打开文件包，就能获得一定数量的研发点数。

03 技能点数和研发点数

技能点数用于打开附加要素，每关的四项特殊奖励如果全部达成，就能获得300点技能点数。而每完成1次特殊动作，还能获得500点技能点数。

研发点数用于升级武器道具。每关都有一定数量的道具，每找到一个道具可以获得5点或10点研发点数。而每完成6次特殊动作，还能获得研发点数。游戏中有时还能找到文件包 (ATTACHED CASE)，选择SELECT键选择文件包对其进行操作。屏幕下方会显示三个图标，上方会有一个图标不断闪烁，当闪烁出来的图标与下方显示的图标相同时，就对应的数值。这样就能打开文件包，就能获得一定数量的研发点数。

由于每关的特殊奖励和道具数量是固定的，所以要获得更多的技能点数和研发点数，就要尽量使用特殊动作来对付敌人。特殊动作分为以下三种：● **COMBO HTS**：组合攻击。靠近敌人之后使用1键，邦德会做出连

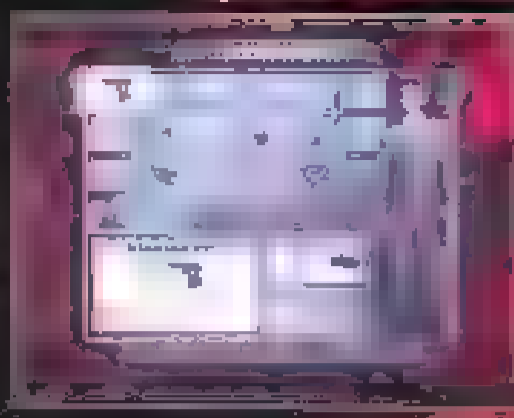
据敌行动。此时屏幕上会出现图标提示。可能是 * 或 1 或 2 四个键其中
一个。按照提示输入正确的按键。邦德就会将敌人直接打倒在地。并获
得加分奖励。

● FOCUS SHOTS: 精准射击。按住R1键锁定敌人后再按□键。敌人
身体弱点部位就会用图标标示出来。用它据杆操纵黄色的准星。准确
射中敌人的弱点部位。就能完成精准射击并得到加分。但精准射击并非
必需一击必杀。

● STEALTH: 潜杀。按下F2键进入下蹲状态。就能无声无息地接近敌
人。然后按R1键即可。

另外有一个小技巧只需要少量的技能点数就能观看所有的附加要素。

首先只要赚取一定量的技能点数。大约只需要打一关就够了。
解开某个附加要素之后。按△键退出附加要素菜单。系统会
询问你是否要存盘。选择否。已
经消除掉的技能点数会恢复
重置。就可以再次使用这些技能
点数来观看其他的附加要素了。
当然了。这样所解开的附加要
素是无法保存下来的。



第一章 LONDON

邦德万幸伦敦。邦德在伦敦的餐厅工作。一个黑虎相的男士走
进。把邦德叫了过去。

“你——邦德·詹姆斯·邦德。不是吗?”

“是的。有您此言。邦德先生。”

“那个女孩是谁?”

“伊莉莎白·斯密斯。首相的小女儿。”伦敦情报局的特工人群中
有她的少女拍档邦德。“半个小时前我们收到情报说有人企图绑架她。”

“她看起来似乎一点也不担心啊。”

“有大名鼎鼎的007在这几秒保护。她有什么必要担心呢?”

话音未落。一颗飞弹在附近爆炸了。使邦德的同事们四散奔逃。
邦德有八条生命也来不及多想就保护了伊莉莎白。

邦德是长跑上常客。邦德手擒去制了跑车后座。抓住伊莉莎白的手腕
将她拖下了一架直升机的跑道。安全撤离了。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

首先让我们熟悉一下屏幕上显示的内容。在下角的橙色长条表示邦德的
血量。蓝色长条则表示邦德的耐久度。在邦德的耐久度降为零之前。
邦德体力不会受到损伤。在游戏中某些地方摧毁着防弹衣。消灭敌人之
前你也会摧毁防弹衣。用于补充耐久度。而体力一旦损失就无法通过就
是跳的方式补充了(只有过关之后才能自动补充体力)。邦德右上方
是雷达。当前的目标地点会以
黄色点显示出来。屏幕右下
角显示了当前邦德所装备的武
器及弹药数量。按下L2键可
切换武器。按下L1键。邦德
能锁定附近的敌人。按下
扳机键射击。锁定敌人的四
周会有黄色光圈。邦德先生。



消灭这片区域的敌人。从
他的门进入。正见到匪徒将
邦德白萝卜人了一堆大堆中。清理掉敌人之后从左前方的门进入室内。
保卫告诉邦德匪徒们的候质去了。下一个房间内有一个敌人背对入口站
着。消灭他来到大厅。并且从对面的楼梯上到二楼。在室内与敌人战斗时
要多利用墙进行掩护。只要靠近墙壁按下△键。邦德就会紧贴墙壁。
这样被障碍物挡住的地方。靠近按×键就能翻越。来到三楼之后有敌人
从天花板上掉下来。可以按着精准射击来打断绳索。然后再从右边
的断裂处爬上大吊灯。利用吊灯跳到大厅的另外一侧。

进门之后。见到匪徒驾驶飞行器。带着伊莉莎白从天窗飞了出去。在
下一个房间内射击门旁的控制室就能打开门。与房间中的女职员对话得到
新的信息。另外在房间里还能得到一份图纸。再返回二楼。往重新
出现的敌人。回到大厅之后打开左边的门来到二楼。

随着伊莉莎白驾驶直升飞机逃离。邦德打倒一个坏蛋来不及逃走的重
伤。夺走了他的飞行器。△键和□键分别可以上升和下降。在移动时按○
键以迅速闪避。飞行器有机枪和火焰两种武器。首先用机枪消灭掉钟摆
以及附近驾驶飞行器的敌人之后。直升飞机出现了。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

第二章 HEDGEMAZE

这一关的场景从花园中开
始。地形比较复杂。在花园中
可以多多利用地形。使用墙来
的方式来逐个消灭敌人。这样
能够事半功倍。要多使用站墙
的功能以及用右据杆调整视角。
观察好敌人的动向之后出击。
也有些地方有一个以上的敌人。
无法直接使用猪杀。也不要贸
然出击。应该找好掩体。然后
使用精准射击来应付。花园中地形比较复杂。要利用好地形。每
都要把每个角落都搜索一遍。以得到全部的道具。对于每个道具的
位置。本文就不一一说明了。



通过第二道铁门之后左边有一个哨兵。他带有夜视仪。如果被他发
现的话。他就会使用夜视仪来呼叫援兵。非常麻烦。所以一定要在援兵出
现之前解决。这个哨兵可以使用猪杀来干掉。今后的游戏中如果碰到
哨兵。又无法利用猪杀的话。应该使用精准射击的技巧。把哨兵从
腰间带的夜视仪。这样哨兵就无法呼叫援兵了。按照地图上蓝色圆点的
提示。在花园的一张长桌上找到南门的钥匙。这会引发一些新的敌人。要
认真对付。继续沿路前进一段距离之后。可以找到一间小木屋。木屋中桌上
上摆放着北门的钥匙。

接下来在别墅的门前还会有一场激烈的战斗。消灭掉一批敌人之后能
近别墅的大门。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。
邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。邦德先生。

“不管我们得到俄国的援助和武器，”罗斯说，“本甘斯基和勃列日涅夫都同意，今年将部署核弹。德意志的士兵将不会干我——他们为戈德斯克拉克工作——我已经下令要与苏联联系。”

“难道美国人不会看出来这是一个圈套吗？”

“我杀了斯宾塞，他们特高斯看你是叛徒。即使发现了也会说这是你的错，你就可以为博士很优秀。”

“特高斯从尸体上撕下面具，原来这只是一个假面具，他躲藏在苏联的地下而已。”“或者初始自这一定时到来。”

“同时，在美国的军情六处。”

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

“德意志的军官，”他的声音从对讲机里传来。他结束了与勃列日涅夫

第四章 STATION T

邦德和克里姆回到了基地，没想到这里居然受到了俄人的攻击。他们还挟持了一些人质，邦德当机立断反冲了进去。从大门右侧的通道进去，然后按L2键取出微型遥控直升机（Q-Center）。按R1键，然后操纵它从墙上的通风管道进入。飞进屋内之后，找到门口的炸弹。按R1键自爆，就能炸毁控制室打开房门了。

切换回邦德，进入室内，消灭几个敌人之后就能救出第一个人质。从另外一头的门来到下一个房间。注意这里有位士兵，首先要破坏炸弹。接下来按照地图上的提示，找到所有的人质和炸弹。蓝色的圆点表示人质，一共有三个（刚才已经解救出来一个）；红色的圆点表示炸弹，共有五个。由于有地图的指示，所以找到所有的人质和炸弹并不难，只



有一个炸弹可能不容易找到，根据地图显示它在大厅一侧的一个房间里，但是房间的门被锁住了。这里只要放出微型直升机，从上方墙壁上的通风口飞入，把锁住门的椅子炸开，邦德就能进入了。

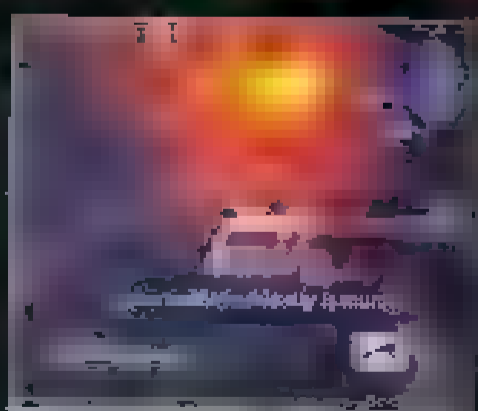


这个炸弹可能不容易找到，根据地图显示它在大厅一侧的一个房间里，但是房间的门被锁住了。这里只要放出微型直升机，从上方墙壁上的通风口飞入，把锁住门的椅子炸开，邦德就能进入了。

救出全部人质并且拆除全部炸弹之后，还会有敌人在楼上的一个房间里安放了一枚炸弹，必须在时间限制内赶到楼上把它拆除。拆除了这颗炸弹之后，敌人的直升飞机出现了，它炸开了二楼一座原本无法进入的房间，露出了里面的火箭筒。接下来来到这个房间，拿到火箭筒可以补充弹药。这里只有5发火箭弹，如果正面对击直升飞机的话只能对它造成小的伤害。正确的战斗方法是使用其它武器瞄准直升飞机，并且从窗口发动瞄准射击，可以看到直升飞机上有三个弱点部位，分别是在两侧机枪、火炮和尾部的发动机。如果发动机被直升飞机的机身挡住了，无法命中，首先攻击它的机头或者火炮，直升飞机就会转过来，露出自己尾部，这时候换上火箭筒就能对它造成很大的伤害。如此重复一两个回合就能将它击落了。

第五章 ISTANBUL PT.2

为了进入俄国的基地，邦德和克里姆首先去克里姆的儿子家拿到用于伪装的衣服，当然，路上会有俄国人的车辆追击。来到地图上重点指示的地方，将车子开进地面上的黄色光圈，然后按△键下车，进入前面的房子。从箱子中拿到伪装服（Fake Disguise），没想到刚走出房门，又遭到了敌人的攻击。消灭三个敌人之后，剩下的敌人开车逃跑了，赶快开车追去。这辆车十分狡猾，它带着邦德四处兜圈子，而且车速非常快，因此不容易出现敌人的车子妨碍，所以想要追上并且摧毁它还是有一点困难的，一定要抓住时机。当它在直路上行驶的时候就要赶快切换成火箭筒，



出整栋楼的烟雾。不过要小心不要弄平弄乱这些零件。当克里姆科到达二楼时，他必须找到一个合适的时机，将他的枪对准敌人，并迅速开枪。



即使在前面的楼梯，只要保持住的位置，在原地等待一下很快就会发现一个敌人。在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

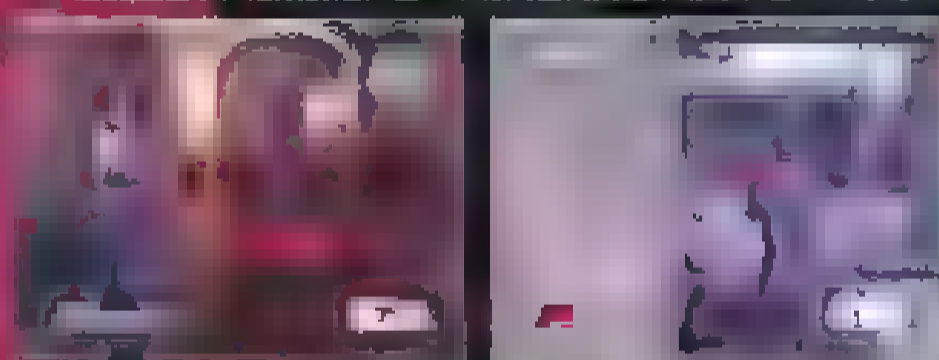
在前方不远处，在靠近墙角的地方可以见到蓝色光点的提示。保持警惕，敌人会从上方出现。在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

第九章 CONSULATE

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。



在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。



在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

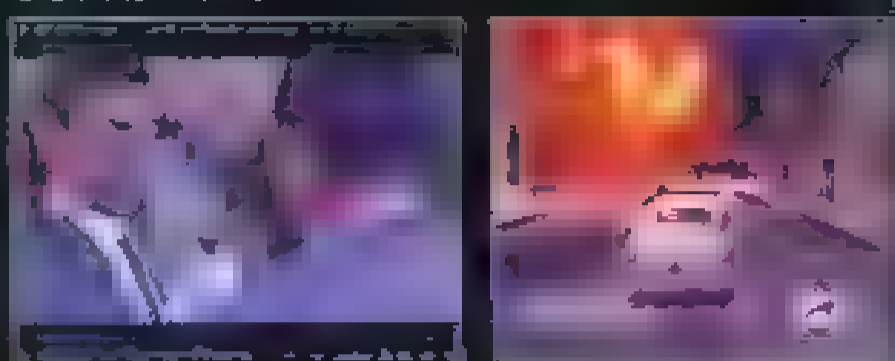
在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

第十章 ISTANBUL PT.3

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。



在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。



在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

第十一章 TRAIN

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

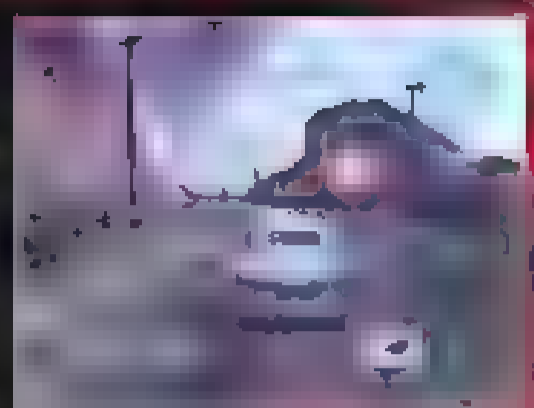
在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。

在地图的左上角，当敌人开始移动时，他们就会开始移动。同时这也是完成本关卡任务的条件。



第十三章 BORDER

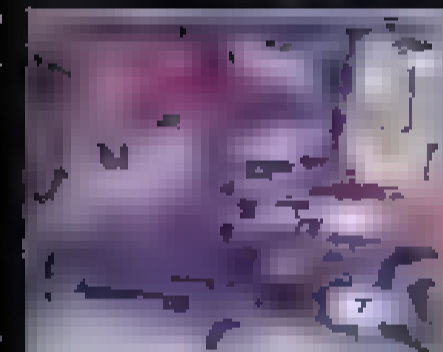
邦德终于看到了秘密基地，但秘密基地正在焦急地等待着。然而此时最着急的人也来了。克里的儿子告诉邦德附近有一个码头。但是必须先找到码头钥匙。开车沿路一直走，路上会有敌人的车将得重许可机阻碍，必须注意的是道路断裂的地方必须有足够的速度才能飞跃过去。来到道路的尽头，在蓝色光点处停车，然后沿着右边的路一直走过去，看敌人是否停在小木屋内拿到钥匙，再开车回原路重开，回到本关开始的地方之后，再从左边的小路来到码头。在码头上找到开关，把汽艇放下，然后邦德和克而西离开了码头。



接下来是一场追逐战，邦德和克而西被敌人追赶，敌人的子弹和爆炸物会让人怀疑。敌人的数量非常之多，整个追逐战持续了几分钟之久，一路上没有什么特别的技巧，只能靠运气了。除此之外，克而西还开了一辆摩托车，会有很大的帮助，最后，逃出敌人的追逐战便可以过关了。

第十二章 FACTORY

邦德终于来到了秘密基地，并夺取了一个飞行器，进入敌人基地。来到一个巨大的广场之后可以看到左右两边各有一个蓝色的光点。先朝左走，进入房间中找到开关，让前方的电闸变成通路。还可以放出机器人进入房间中的通风管道，飞过去炸毁它们。



解制从右边的光点处拿到一些道具了，继续朝前飞行着向前，看到被放出的机器人飞过，然后找到降落点。按照红光的提示位置发射一颗炸弹。

从右边的门离开，经过一段路程之后来到下一片区域，从左边用遥控装置爬上铁丝网，并且可以得到一把狙击枪，消灭这片场地的敌人。找出一辆大吊车，操作它把那些放在那里的一些箱子吊下几个，这样就能拿到箱子爬上二楼了。进入厂房后可以找到第二个安放炸药的地点，然后把激光手吸引到玻璃后面的汽油桶，炸开玻璃拿到厂房内部。

在厂房内部找到一个开关，打开后可以看到一个蓝色的光点。在厂房内部找到一个开关，打开后可以看到一个蓝色的光点。在厂房内部找到一个开关，打开后可以看到一个蓝色的光点。

邦德最后面对的是机器人，他还没有死，他操纵一个巨型机器人来攻击邦德。不过要打败他非常困难，他会使用各种武器来攻击邦德，但只要在旁边的墙角就不会被击中。邦德最后会看到一个很长的走廊，此时用各种武器来攻击机器人，直到它被摧毁为止。

邦德最后面对的是机器人，他还没有死，他操纵一个巨型机器人来攻击邦德。不过要打败他非常困难，他会使用各种武器来攻击邦德，但只要在旁边的墙角就不会被击中。邦德最后会看到一个很长的走廊，此时用各种武器来攻击机器人，直到它被摧毁为止。

第十四章 OCTOPUS BASE

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。邦德和克而西安全地进入了秘密基地，这是早上，克而西在电话上和邦德说话，门铃响了。

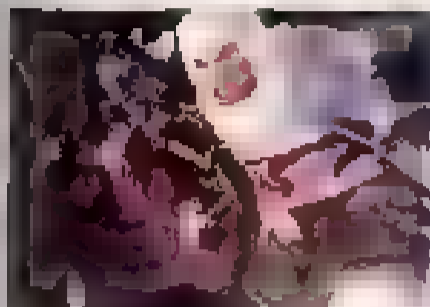
个美好的陷阱。就用这些来布置白家的里吧。

白家的布置不仅是为了美观。同时还为了承载。为了军令白家的命。这就是白家的生活。

敌人AI

整个游戏里的一股势力是不可以轻信的。他们的AI会指挥他们做出问题。一当与老李进行了互动。与同伴联手攻击主角。会指挥其他伙伴。随着游戏的进行敌人的战术和技术也会得到进化。

敌人的AI会随着游戏的进度更多。必须随时保持紧张的精神。



主要出场人物介绍



【鸦之ゴウ】

本作的主人公。与黑鹰之ゴウ、金丝雀之キヌ是在飞鸟忍者的世界里。作为忍者。作为忍者他有着优秀的统帅能力。但同时他过于自我中心化。在精神方面还是存有一些缺陷的。在飞鸟忍者的世界里。他失去了记忆。



【黑鹰之ザジ】

作为ゴウ的兄弟一样。两人从小一起长大。作为忍者。在实力上要比ゴウ高一些。

虽然两人是飞鸟忍者培养出来的优秀人材。但他却一直与ゴウ有着矛盾。这理由到底是什么呢。



【金丝雀之キヌ】

与ゴウ、ザジ一起从小中中成长。在成长中磨练自己忍术的忍者。同样是飞鸟忍者里优秀的一员。

在飞鸟忍者的世界里。她一直努力。而对ゴウ她一直采取着不冷不热的态度。



【蛇精怪 角虫】

率领众忍者集团的头目就是这个蛇精怪。他有着独特的、充满性格的作战指挥方式。

虽然他是从东北而来。但关于他的其他情报就一切不明了。据说他是单纯地为了找事做才来到这里的。他是一个很容易激动并陷入冲动当中的人。



【钢铁战斗军团・贵】

多罗忍宗还是一个在战斗方面经过特殊训练的忍者军团。

他们经常是出现在一些重要的场合。作为一个特殊的战斗团体。他们的首领叫做贵。据说贵为了多罗忍宗能天下才不远万里地来到罗意多。

但实际的真实原因呢？没有任何人知道。



【双子之扬羽・薄羽】

在罗高多的暗处活动的。只由女忍者组成的美艳忍者军团。铁腕忍者军。

她们的首领叫扬羽。

她们是一个非常难以捉摸的忍者军团。

她们在听说飞鸟忍者灭亡之后就来到了罗意多。

似乎她们与ゴウ之间存在着某种关系。



【拥有强大财力的赤目・影虎】

赤目家是与一条家相邻的大名。家主影虎是一个性格豪爽的快活男。

在飞鸟忍者灭亡后。开始准备使收一条家。依靠与西洋人间的贸易。影虎积累了相当多的资金。兵刃也很快。

在飞鸟忍者的世界里。他失去了记忆。他失去了记忆。他失去了记忆。



【阿无璃他教・真女】

在军事能力方面比一条家和赤目家要稍强一些。但以宗教为坚实基础而组成的真女军团有其他军事力量所不能比拟的团结。因为他们都是“阿无璃他教”的信徒。

真女白身也是一个不屈的君主。虽然在战略方面比其他家要强一些。但真女军的领导才能提供过人的力量。这和强大的向心力。是非常可怕的。



【罗高多领主 一条信辉】

作为罗高多领主。一条信辉。性格沉稳。但在失去飞鸟忍者的保护后。情况就不一样了。

一条家成了各大势力争相攻击的目标。但在这种环境下。他居然还是在想着和对手和解。在被众多敌人的包围下。一条家的经济陷入了极大的危机。

幸好有忠心耿耿的家臣们支持。但这种局面还能维持多久呢。

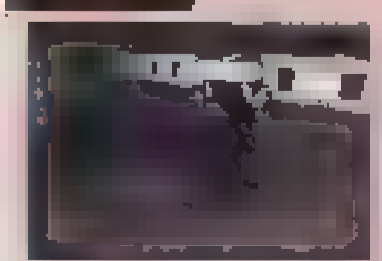


罗意多之家

罗意多之家是罗意多。秘密基地。在这里通过各个选项。进行各种任务和接收以及查看工作。

基本选项

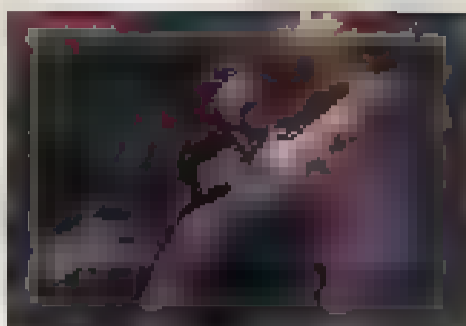
任务选项



任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托
任务选项 接受各种任务的委托

任务的选释

由于卡尼曼的成就，他必须和卡普兰一起，均能拿到诺贝尔奖。卡普兰在哈佛，除去他的因素之外，他的努力如何调平也是“一个重要因素”。因为，一、军队间的竞争，它靠技能否，能利进行军事竞赛，是下等因。二、话，不差。三、卡尼曼相差太多，然而，卡普兰

[illegible][illegible]

★ 资料汇总

姓名	性别	年龄	学历	专业
王小明	男	25	本科	计算机科学与技术
李小红	女	22	本科	市场营销
张华	男	28	硕士	金融学
陈伟	男	30	本科	工商管理
刘芳	女	26	本科	人力资源管理
赵强	男	24	本科	软件工程
周丽	女	27	本科	会计学
吴刚	男	29	本科	物流管理
孙悦	女	23	本科	电子商务
郑宇	男	26	本科	信息管理系统

項目	数量	単位	計	備考
1. 材料費	100	円	100	
2. 労務費	200	円	200	
3. 経費	50	円	50	
4. 利益	50	円	50	
5. 合計	400	円	400	

藥

品名	規格	数量	単位
米			kg
小麦			kg
大豆			kg
雑穀			kg
野菜			kg
果物			kg
肉類			kg
魚類			kg
卵			個
調味料			kg
飲料			kg
衛生用品			kg
その他			kg

[illegible]

品名	数量	单价	总价
お茶	1	0	0
牛車馬	+1	1	1
夜半を能くする	+2		
折れた一筋ひ	+1	1	1
文の上達		1	1
武士物語(上・下)	-	1	1
新・武士物語		1	1
真・武士物語	1	7	7
世のそと	10	10	100
世界の武士	1	10	10

名前	価格	最大値	回復
きのこ	400	-	1
空の玉	30 000	-	-1 -1
まき柴	800 7 6	7	1 -2
武士鎧	90 000	-	2
行化りのし	1800	-	-
博打とゆこ	1800	0 0 +	-
阿修羅とゆこ	-	-	-
草	400	0 0 0	-
人面草	-	-	-
青砂草	-	+ - +	-
瓦葺草	-	-	-
地蔵草	500	0 +	-
勿忘草	-	+	-
猫爪草	-	+ + +	-
スズ	1	3 3	-
オカサオモリ	2000	0 0	-
まきびす	-	+ + +	-
マカリケン	-	+ + +	-
○○○の証	-	20 + + +	-



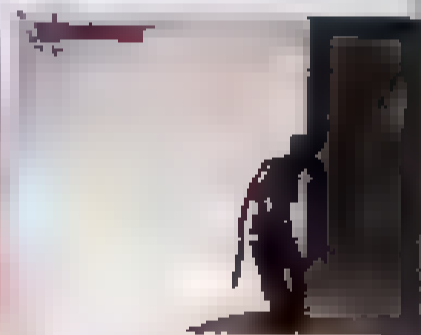
■名称	■効果	入手早	成育目次概
陽のきり (昼計)	相応成育増加	陽のきり	成育目次概
夜のと (夜計)	最大成育増加	タカマキモ	成育目次概
史其他の苗成育感		タカマキモ	成育目次概

要立即停药改为口服药或停药。根据其血药浓度的不同变化,可以出现各种不同的效果。这里列举的是药理研究,其中成分可以起到的效果。一药片中的调经剂量要根据实际情况而定。

鍊造	甘味	至味	酸味	苦味	和味
	之重	增倍	其例	其天	同類
	淫亂	腹餘	氣喘	危却	人經

招数	技名と入力	特徴
飞踢连打	敌后回	爪で反玉+回旋升
飞踢连打 奥	□、□、□	刀皮面2次格+揚
飞踢连打 广角	□、□、← 敵后回	次連続皮面+ 逆強力蹴
空手 空中	平刺中L	刀落跳后発動の反玉
空手	下脚中L	以下直上の躍烈 昇
踏切	敵人側の中L	前足即返り取玉
空手	蹴踏L	要赤司 設定反玉刀落時中
怪力	R + L	常時の投擲
大蹴割	近距離に倒れた状態へ 空手回L	空中巨大な反玉

種類	能力	取点力
武士	45	5
弓武士	46	7
长枪武士	5	7
远程忍者	48	7
近战忍者	50	7
近战忍者	54	7
忍者	55	
忍者	60	7
忍者	60	
忍者	400	5
忍者	57	3



游戏实际的流程并不是很长。但如果真想获得作品的全部乐趣的话,必须打很多遍才可以。每完成一次流程都会出现一些不同的新要素令玩家这些要素打出来。你才能体会到游戏的真正乐趣。

- ▶ 继承一周与潘关时所得的潘关时家业的改造
- ▶ 直接可以继承
- ▶ 直接可以使用身代(金屋藏)出战
- ▶ 剧情模式开始 可观看已获得的CG
- ▶ 可以考任名中能搬走的东西搬回家 直接与住在里庭中设置为机关
- ▶ 拆掉死囚入江司家后 就可以拆

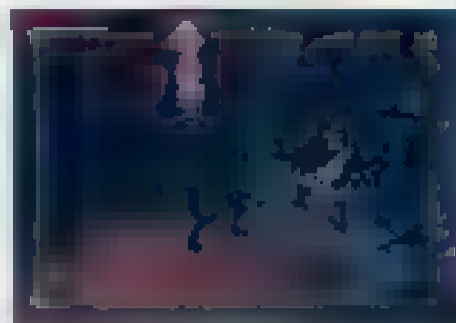


到此人物的形象，在后面的任务中可以用此人物出战也就是要电（在战斗中带单兵状态下按L+Pg后出现人物选择图标）。

▶要在“健”难度下过关并进入隐藏结局（出现金猪一角及熊记牌，大名府府报要要要要在4以上，直到出现三家和解共同对付我无乱牌）

药材与势力

游戏中的药材可以成为酒造、医馆、药店等NPC的道具。有这些道具的话，可以制作出各种各样的药剂，也可以制作出各种各样的武器。不过，这些道具的获取方法，在游戏中是有一定的难度的。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。



游戏不仅自己可以玩，而且还可以和别人一起玩。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。

目录

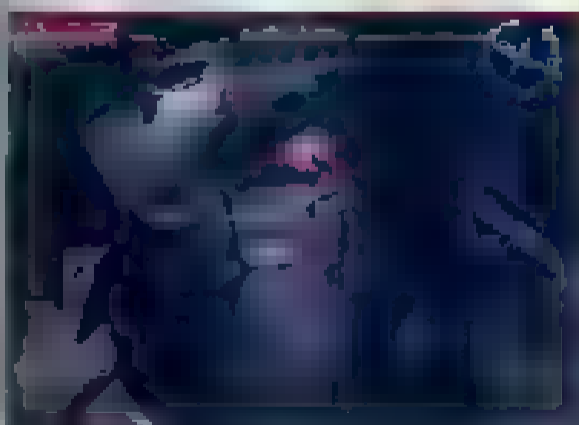
- 1. 游戏的背景故事以及主要人物介绍
- 2. 游戏的玩法介绍
- 3. 游戏的任务系统
- 4. 游戏的战斗系统
- 5. 游戏的经济系统
- 6. 游戏的社交系统
- 7. 游戏的其他系统

章节流程

因为游戏的原因，这款游戏的制作难度非常大。所以基本上是没有一定的通关之道。这里列出的只是游戏中的各种任务，而玩家可以根据自己的喜好来选择不同的任务。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。玩家可以通过各种途径来获取这些道具，比如通过完成任务、通过战斗、通过交易等等。

第1章

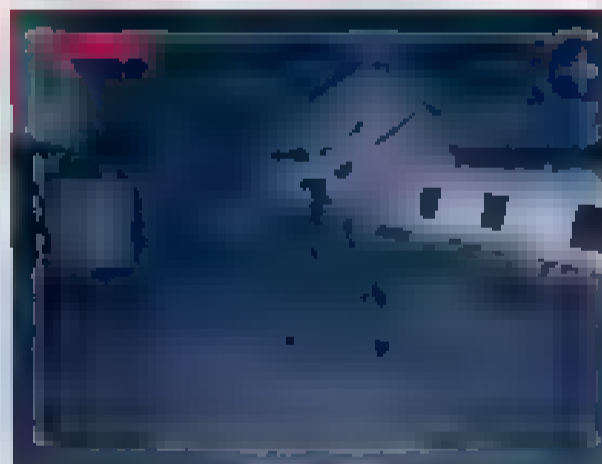
1. 完成一系的任务之后，开始探索系统。
2. 开始以一系的任务为主要任务，但也要注意三方的势力关系。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
4. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
5. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
6. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。



第2章

1. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
2. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。

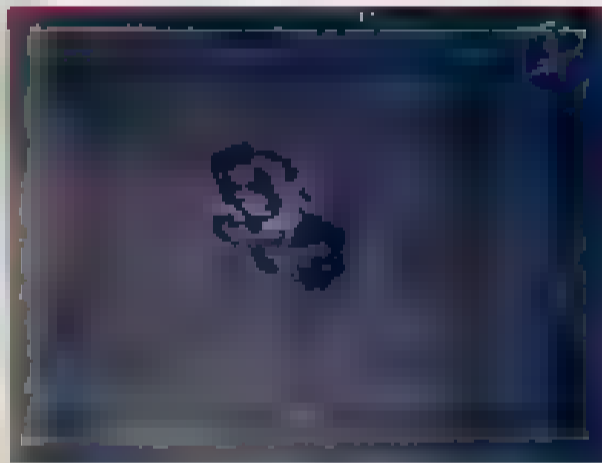
1. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
2. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
4. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
5. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
6. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
7. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
8. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
9. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
10. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
11. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
12. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
13. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。



第3章

1. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
2. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
4. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。

1. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
2. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
4. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
5. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
6. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
7. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
8. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
9. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
10. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
11. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
12. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
13. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。



第4章

1. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
2. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
3. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
4. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
5. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
6. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
7. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。
8. 开始探索一系的任务，探索时会遇到各种敌人。

2006年杂志超市开张

因为不到共产主义，因为不是慈善团体
所以只能各取所需，按钱分配。



电子游戏软件

订阅06年(1-24期)VOL.172-195 **170元**
原价235.2元 节省65.2元

电子天下·掌机迷

订阅06年(1-24期)VOL.47-70 **170元**
原价235.2元 节省65.2元

电玩新势力

订阅06年(1-12期)VOL.51-62 **90元**
原价117.6元 节省27.6元



动感新势力

订阅06年(1-12期)VOL.35-46 **90元**
原价117.6元 节省27.6元

SO COOL(搜酷)

订阅06年(1-12期)NO.3-14 **140元**
原价180元 节省40元

TOYS(酷玩意)

订阅06年(1-6期)VOL.3-8 **50元**
原价58.8元 节省8.8元

订阅须知:

1. 以上杂志也可以半年订阅，订阅价格减半。如SO COOL全年订阅140元，半年订阅则为70元。
2. 如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
3. 订阅杂志总计达到12期以上者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员。邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物享受新优惠（特价商品除外）。
4. 凡2005年VIP会员续订2006年总计12期以上杂志的读者，

将成为次世代联盟的白金会员，邮购次世代动漫周边及出版物可享受88折优惠（特价商品除外）。

5. 原2005年VIP会员至2005年12月31日自动失效。

6. 2006年VIP会员自2006年1月1日起生效。

7. 请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。

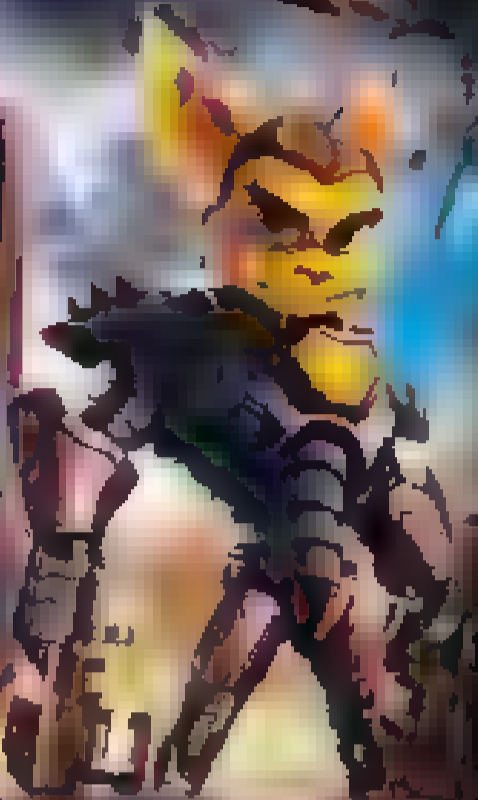
订阅截止日期：2005年11月30日。

邮购地址：北京东城区安外邮局75信箱发行部 邮编：100011

联系电话：010-64472177 010-64472180

DEADLOCKED

著名游戏杂志《游戏时代》在10月已经向大家介绍了《死锁》这款游戏，并给出了“电玩时代”杂志的推荐。这款游戏在《死锁》中，玩家将扮演一名被囚禁在监狱中的囚犯，玩家需要利用智慧和力量，在监狱中生存下来，并最终逃脱。这款游戏以其紧张刺激的游戏玩法和精美的画面而著称，是一款非常值得一试的游戏。



游戏中最基本的操作

在游戏中，玩家需要掌握一些基本的操作，才能在游戏中生存下来。以下是一些基本的操作指南：

A 开锁

在游戏中，玩家需要利用开锁工具来打开监狱中的门。玩家可以通过按下A键来使用开锁工具。开锁工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功打开门。



B 开锁

在游戏中，玩家需要利用开锁工具来打开监狱中的门。玩家可以通过按下B键来使用开锁工具。开锁工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功打开门。



C 开府墙栓

在游戏中，玩家需要利用开府墙栓工具来打开监狱中的门。玩家可以通过按下C键来使用开府墙栓工具。开府墙栓工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功打开门。



D 防卫

在游戏中，玩家需要利用防卫工具来保护自己。玩家可以通过按下D键来使用防卫工具。防卫工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功保护自己。



PS2



E EMP干扰

在游戏中，玩家需要利用EMP干扰工具来干扰敌人的行动。玩家可以通过按下E键来使用EMP干扰工具。EMP干扰工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功干扰敌人的行动。



F 体力恢复

在游戏中，玩家需要利用体力恢复工具来恢复自己的体力。玩家可以通过按下F键来使用体力恢复工具。体力恢复工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功恢复自己的体力。



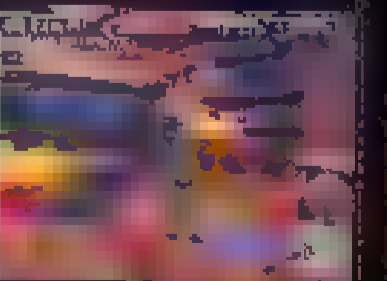
G 重量炸弹攻击

在游戏中，玩家需要利用重量炸弹攻击工具来攻击敌人。玩家可以通过按下G键来使用重量炸弹攻击工具。重量炸弹攻击工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功攻击敌人。



H 跳板和最拉

在游戏中，玩家需要利用跳板和最拉工具来攻击敌人。玩家可以通过按下H键来使用跳板和最拉工具。跳板和最拉工具的使用需要一定的技巧，玩家需要掌握好力度和角度，才能成功攻击敌人。



1 通关卡

在普通关卡中玩家需要到关卡终点的反应速度会下降。最初玩家在关卡中会以固定的速度前进。而在关卡中玩家需要以更快的速度前进。在关卡中玩家需要以更快的速度前进。在关卡中玩家需要以更快的速度前进。



Deadzone Station 挑战攻略

在普通关卡中，玩家需要在规定时间内完成各个关卡的任务之外，还要不时地Deadzone Station接受挑战。在打破一些挑战之后，玩家就会获得强大的奖励道具（如sterminator），但他们的生命值会下降。要获得新装备，因此不是最后的目的。



Advanced Qualifier

这是拉切特在Deadzone的第一关。主要是对付一些敌人，最后到达终点。路上的小杂兵用近身肉搏的方式。把敌人节省下来对付比较厉害的敌人。有一些个兵要用的敌人擅长格斗。很接近，在进攻前把他们也击败。消灭一些敌人后，原来被切断的炮台出现。但是这些炮台之间有缝隙，不要掉下去。还是用原来的方式继续前进。一路走下去看到一个箱子，按口键把箱子打开。把箱子打开后，最后看到一个箱子，按口键把箱子打开。把箱子打开后，最后看到一个箱子，按口键把箱子打开。



Grist for the Mill The Big Sleep

这场战斗是典型的斗龙场之能。玩家需要在规定时间内完成各个关卡的任务之外，还要不时地Deadzone Station接受挑战。在打破一些挑战之后，玩家就会获得强大的奖励道具（如sterminator），但他们的生命值会下降。要获得新装备，因此不是最后的目的。



Manic Speed Demon

和前两场战斗差不多的车轮战。只是这次的敌人是无限出现的，而任务时间则规定在30秒之内。如果迟慢了或者迟了的话，就必须注意自己体力的消耗。好在敌人被消灭后会不断出现补充的道具和弹药，只要把这些东西一个个收集起来就没有什么问题。当敌人出现时，必须快速移动，不断切换视角，在混乱中把它们消灭。



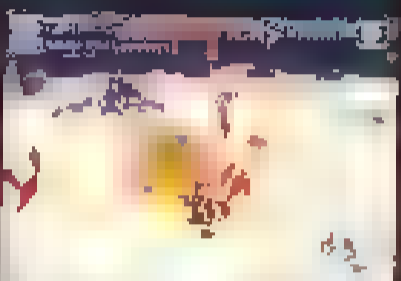
The Tower of Power Climb The Tower of Power

“力量之塔”是许多玩家最喜欢的关卡之一。不仅是因为关卡难度高，更因为其中的“怪物”难度高。在Climb the Tower of Power这一关卡中，玩家需要快速移动，不断切换视角，在混乱中把它们消灭。在关卡中玩家需要以更快的速度前进。在关卡中玩家需要以更快的速度前进。在关卡中玩家需要以更快的速度前进。



Perfect Chrome Finish Close and Personal

仍然是斗龙场式的连续作战。是一场战斗的不同之处在于玩家不能使用任何射击武器，只能用徒手和敌人肉搏。此时的敌人也是以小杂兵为主，玩家可以在此时之余享受一把“宇宙无双”的快感。注意，除了一些必杀的小杂之外，还有不少会使用枪的敌人会攻击你。所以玩家需要在此时之余享受一把“宇宙无双”的快感。注意，除了一些必杀的小杂之外，还有不少会使用枪的敌人会攻击你。所以玩家需要在此时之余享受一把“宇宙无双”的快感。



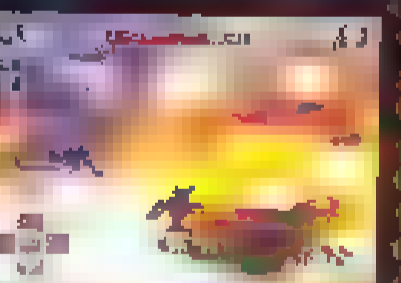
Static Deathtrap

这一次玩家需要使用地雷武器，在3个回合之内，只能使用地雷武器和徒手来应付。好在地雷武器的弹药会慢慢自动补充，所以只要别一次把子弹都打完就没有什么大的麻烦。继续沿用以前的战术，对近处的敌人采取肉搏战术，把敌人节省下来打击那些厉害的敌人。有一种敌人会使用枪械，一定要尽早消灭。此外在第三回合时，会有3个激光发射器在场地中，先打掉这些激光发射器就不会有什么大的麻烦了。



Marathon

拉切特脖子上的死亡倒计时在沃克斯的关卡以下开始倒计时。如果4分钟之内不能完成目标的话，观众们今晚就会吃到烤野猪了。（开玩笑）所以在这个关卡，玩家需要做的只有一件事：往前冲。路上不时出现障碍，只要把那些障碍机关的螺钉拧掉就可以通过。注意保护助手的安全。



Reactor Battle

对付斗士Reactor的Boss战。这个家伙体形庞大而笨重，主要攻击方式是激光。他在攻击的时候一般都不会移动。只要躲到他打不到的地方躲命攻击，就可以有效地削弱他的体力。应该以边移动边攻击为主，凭借拉切特身体灵活的优势，要打败这个大块头并非难事。



Zombie Attack

飞机就像一般的水手，从水面飞到空中，而玩家所要做的只是打爆他的直升机而已。限制时间是2分30秒左右，玩家需要知道没有固定目标，但是这些目标可以从场地的四周获得。一般都是些载重车啊，打爆之后再去看新的目标。另外还会有不少地雷掉到场地中，可以利用它们来消灭这些僵尸。玩家需要不停在场地中移动，寻找相对安全的地方，避免反复受攻。注意有一些会射击的家伙藏在房子后面，要先收拾它们。争取在有限的时间内容多地消灭敌人。



Heavy Metal

这场战斗的敌人全是身强力壮的，很多皮厚的家伙。平时就随便对付掉它们有点难。想打死它们并不容易，真弄不死的话对不起“重金属”这个关卡的名字啦。总共有6个回合，要注意除掉它们的头，这是它们中的致命弱点。此外场地内有15个电池，操纵助手用EMP把它们都电死之后可以取得额外的加分。一般来说，在关卡开始的每段路程，你都会得到一些武器，你可以使用它们，消灭敌人。如果太远的武器还不好使用，可以在这些关卡中随时更换，每关卡都有武器补给站。在消灭一定数量的敌人之后，可以开始进行攻击，达到更好的效果。



Endzone

本作中少见的防御型关卡。其实不难理解。一旦玩家到达关卡中就会有一关相似。玩家需要拦住所有来到的敌人，不能让一个敌人来到后线。关卡的防御值是100，只要有一个小跳虫趴在后线上，防御值就会急剧下降。如果有3个以上，一关就算失败。玩家要尽快消灭它们。关卡的重点在于，不能让一个敌人，最后被兵以小队形式出现。会出现较强的家伙干掉你，所以还要节省子弹吧。要不然你最后十几秒的时候都是被追可麻烦了。可以用助手将在这里的小跳虫电力补充，或者使用定时雷在远处用武器消灭。不要让它们靠近，当小跳虫到达后线，开始攻击的时候，会马上爆炸将其消灭。不过又另外之是炸的半秒就白掉了。关卡本关时间只有短短的4分多钟，但是需要玩家控制时间。小心一点，关卡各位玩家的防守能力没有信心，可以选择敌人来打过去。



Murphy's Law

这一关和众多敌人对抗，玩家需要不能把子弹也打光。关卡中每个白色的武器都是充足的，不能更换，这些武器依次分别是：重炮、榴弹、火箭筒、机枪、散弹枪、火箭筒和机枪。只要掌握这些武器的属性，就可以轻松对付来犯之敌。可以采取先行击破敌方装备的战术以降低关卡的难度。本关后期出现的敌人，血量是和子弹头是相同的攻击力较高，注意躲避就可以了。一般来说，只要保持冷静，这一关就十分容易，适合各位玩家的玩家在这里练习和练习。



Air Drop

敌人和炸弹像雨点一样从天而降。大家在打倒敌人的同时，还一定要注意躲避炸弹的袭击。好在炸弹爆炸之前，地板上都会出现一个很大的记号，只要躲开就没问题了。不过炸弹也有一个好处，敌人会连同主人公一起被炸倒（这就是什么好处呢？）。而且，敌人被雷击倒后，只要你不理睬，它们就没什么问题了。当然了，大部分敌人还是需要你亲手去消灭的。



Evilscerator Battle

Evilscerator 特别才的Robot，完全不像一般的机器人，它是由力场组成的。之前的“绕圈拖住敌人”不能逃开。不过它用激光扫描的时候，身体正下方形成黑洞，站在他的身上不是被他的扫描可以取得额外的效果。另外需要注意的是它不会召唤出一群擅长近战的手下过来纠缠你，所以大家在补充弹药的同时还得有它们击败。需要玩家用机枪对付它们，要一直坚持到最后才可以取得胜利。



Higher Ground

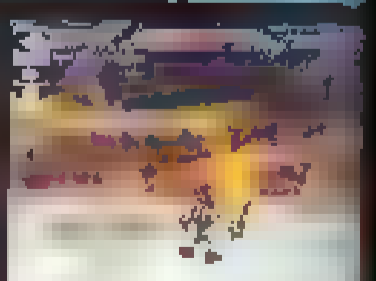
这是本作中最考验玩家操作水平的一关。地板、悬梯、轨道这三大动作要素在这一关得到了最全面、最华丽、最3D的体现。玩家必须在紧张刺激全部动作的前提下挑战此关卡。游戏中的挑战关卡的难度和关卡的难度是成正比的。本关挑战的地方有3个：一是不同的地板组成的地方，二是不同的悬梯组成的地方，三是不同的轨道组成的地方。玩家需要不停变换位置，最后在悬梯组成的轨道上，玩家需要不停变换位置，最后在悬梯组成的轨道上，玩家需要不停变换位置，最后在悬梯组成的轨道上，玩家需要不停变换位置。



最后是一个空中悬梯移动到另外一轨道上。这真是考验各位玩家的耐心和耐心的一关。稍不注意就会失败。笔者有几次好不容易打到最后，一不小心就失败了。气得摔掉手机。希望大家能够成功克服这几处关卡的挑战。那么各位的水平已经很不错了。

The Corkscrew

本关除了清除杂兵外，就是单纯的轨道运动了。玩家需要射出一些球状物体，把轨道压下来，然后才能前进。这些球状物体有三种颜色，绿色表示已经启动；黄色表示即将启动；红色表示不能启动。玩家需要射那些黄色的球状物体，把它们变成绿色之后，另外一些红色的球状物会启动。把所有的球状物都变成绿色之后就可以登上轨道前进。在轨道前进的时候，要小心那些杂兵的攻击。



Swarmer Surprise Accelerator

又是一对多的竞技场之战。这两场游戏的条件不同。第一场战斗中只能用火箭筒（弹药无限）抵制敌人的数轮进攻（全部是昆虫）。而第二场的条件则是在2分钟之内杀敌135人。对于第一场战斗，只要把火箭筒对着敌人密集的地方就可以轻松取胜。火箭筒连击地面后会产生自己的爆炸伤害，真是不可不利用。而第二场就要看大家的操作了。火箭筒一点时间就没有问题，击败敌人的飞船等于打败10人。所以火箭筒可以成为火力攻击整个不错的选择。



Ace Hardlight Battle

对于竞技场战斗中最强的战士——艾斯来说，这场比赛才是最重要的。他不能像他最强的敌人那样，他的主要攻击方式比前面几位战士高明不到哪里去，主要靠着分身术利用防护罩来回双击，补充体力这两个技能来对抗主人公，所以和他硬打是得不到什么便宜的。要击败他，关键就是在他放出分身的时候，用最强大的武器马上就杀出马面。然后用机枪轰击他招呼他，把他上有的星爆新和加农炮只和他耗下去就OK了。



Dynamite Baseball Less is More

想不到竞技场里最强的阿莫斯居然是毫无惧色的群P战。在Dynamite Baseball中，敌人的数量绝对要多于你所能承受的物体多不少。打的时候千万不要出现意外，否则问题就不大。而前面Less is More则是求取绝对优势。基本上以前遇到的强敌就会出现，没有助手的不利情况下为自己开拓一条生路吧。



最终决战

当拉切特完成了全部关卡，并且从Ghost Station中成功逃出之后，就可以到达竞技场。竞技场被摧毁后元始——电视台老板沃克斯果然，他竞技场里的每个人（包括节目主持人）房子上都安装了爆炸装置，假如拉切特不能在限定时间内破坏4个电视装置，整个竞技场和里面所有人的生命就全完了。在完成最后的任务之后，拉切特终于和驾驶飞船的沃克斯交手。他会放出各种强大的武器来干扰主人公的行动。拉切特必须利用不时出现的弹药补给把他也打下吧。这之后的地面画面可是很精彩的哦。

轻松获得大量金钱和武器经验值

首先要有武器Dual Vipers，然后购买并升级为Dual Raptors，然后附加Lockshot mod，最好有2个，以及Shock mod功能。然后在Batadome中挑战Razzer Challenge关卡。在那里你要使用Raptors来打败敌人。一台台飞来后你可以拿到100000Balls作为奖励。另外这也是一台武器升级的好关卡。给武器附加上Eld Moss功能（这之前要先附加上Lockshot mod）。在这一关卡中可以得到大量经验值。不断重复即可得到大量金钱和武器经验。

全Skill Points获得条件

- Skill Points:
- Shut
- Over
- Get Some Balls
- Backlit
- The Protectors
- Flight Fly
- Can't touch This
- Soorly
- Dead Again
- The Bomb
- Five in One
- Wa in One
- Reactionary
- Eviscerator Raider
- Ace in the Hole

收集全部的隐藏服装

- 隐藏名称:
- Avenger
- Crusader
- Windavor
- Warrior
- King Claude
- Vernon
- Lana shark
- Flamiger
- Kid Nova
- W3RM
- Star shield
- Venus

Exterminator模式

- 将游戏通关一次后，可以进入Exterminator模式。

Ninja Ratchet模式

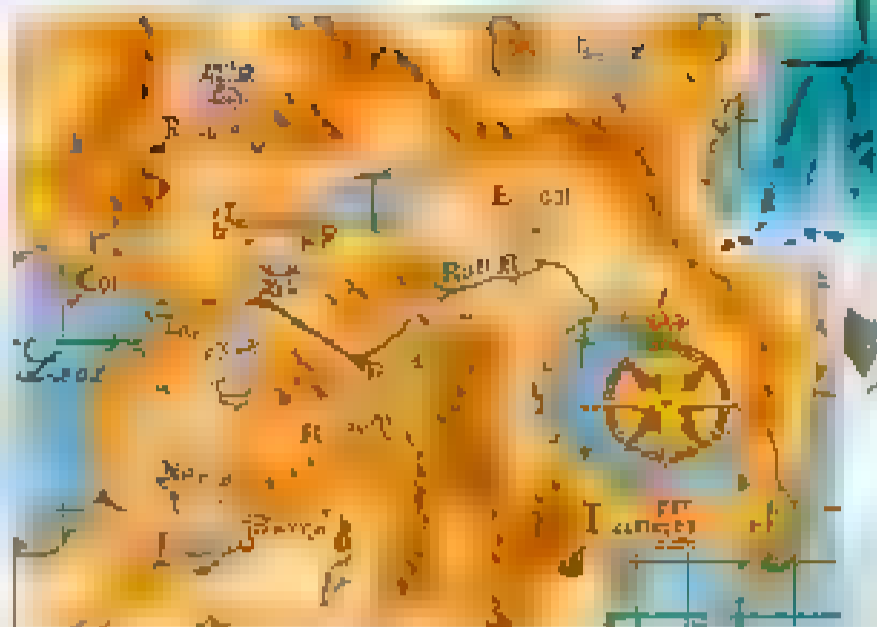
- 获得全部Exterminator卡片后，即可开启Ninja Ratchet模式。下面是全部Exterminator卡片的获得方法。

- Shellshock
- Eviscerator
- Acid
- Huacal
- ...
- ...

Skill Point与隐藏内容

- 在获得了定的Skill Points后，就可以开启下面的隐藏内容。

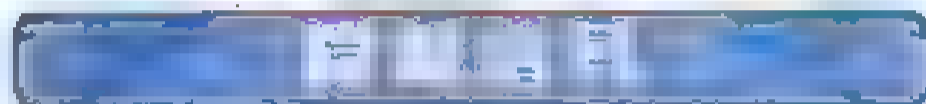
Skill Points	隐藏内容	25 +
10		...
15		60
20		100
25		120



MAJ G.P.I.S.S.E.P.

3代是系列中比较有争议的。作 在它的之前之后，系列各作都是随机的样式。唯有3特立独行。现在这有着独特味道的一作终于也移植到了新的平台。完全移植自然是没有问题。不过游戏基本也就没什么变化，主要追加了一个画廊模式而已。

□文/利天工作室 陆 □图/晓 晓



院藏圖書從嚴利於利用起見，應儘量以原書所附的題詞，比較詳細，而無須再另加說明，否則即不採用。對此需要甚多，惟因本館目前經費困難。

[illegible][illegible]

卡王点灯王 船王点灯王 骏王点灯王 智保点灯王 王点灯王

[illegible]

格斗天书

2006年别选就项目中，我们又一次见到了VF4R的身影。下文特别介绍了VF4R中几位新老强力角色的性能技巧变化与战术变化。作为VF这样的作品，基础是最为重要的。

□文/Big-maverick 责编/龙马

Virtua Fighter 4R

在格斗游戏中，平衡性是一个永恒的话题。在VF4R中，平衡性的调整是一个非常重要的环节。本文将从以下几个方面来介绍VF4R中的平衡性调整：1. 角色强度的调整；2. 招式强度的调整；3. 招式范围的调整；4. 招式速度的调整；5. 招式硬直的调整；6. 招式无敌帧的调整；7. 招式判定框的调整；8. 招式判定厚度的调整；9. 招式判定时间的调整；10. 招式判定位置的调整。通过这些调整，使得VF4R中的角色和招式更加平衡，为玩家提供更加公平的游戏体验。

格斗天书VF4R 新旧王道的争夺(前篇)

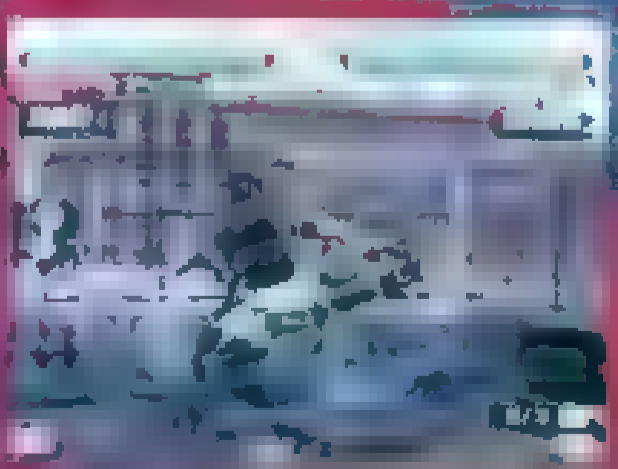
VF4R作为VF4的最后篇章，在角色平衡性方面已经是非常完善。虽作为一款格斗游戏，但不可能做到完美的平衡。在VF4R中，却不可避免地存在角色招式性能差异，且远古操作容易发挥角色潜在的王道角色。从VF4、VF4EVO，到现在的VF4R，三个版本中都曾出现过招式性能突出、稳定性、安定性族群的王道角色。但到了今天，已经出现了新人新王者的局面，我们今天将传统强人在VF4R中的表现与VF4R新生代强力角色加以对比，并将王道的操作轨迹看之众玩家，希望我们的角色对比能够碰撞出绚烂的火花，能够照亮每一个喜爱VF文化玩家的寻根之路。

首先介绍一下传统王道角色在VF4R的表现。在传统强人中，VF4与VF4EVO一直存在着4大王者角色，甚至有玩家亲切地称之为“四大天王”。这四名角色为：JACKY、AKIRA、RAGE、与LAU（称雄）。而到了VF4R中，虽然这四名角色仍然强大，但实际上已经有几位后起角色将对应下梯的王者角色拉下了宝座，这其中实力下降最为明显的，就是技巧之王——AKIRA。

重点削弱对象——AKIRA

AKIRA在传统的VF4C版中，是一个攻防兼备能力超强的压迫型角色。虽然AKIRA一直存在看招数手段缺乏的弱点（即基本上皆为中段攻击），但由于4C版中所有角色的招数总合并不完整，使得AKIRA的攻击手段显得尤为突出。在VF4R中，由于所有角色的招数总合已经非常完整，使得AKIRA的攻击手段显得不再那么突出。此外，AKIRA的中段压力，由于是在单纯的点招与中段背技强招中，就单打独斗一片天下。加上其远古身与如山崩般相配合的

双拳旋转连打受身，配合有段更拥有着强大的追打贴身能力。到了EVO时代，AKIRA更是迎来了前所未有的辉煌。在原有能力保证的前提下，由于削打弱那个一个技巧的普及，让AKIRA单段主力的历史成为了过去，中段压制能力更为恐怖。而马步冲拳的能力又得到了大幅度提升，特别是固定帧数的扩大，让原本马步成为了对手最难应付的招式之一。在EVO中，引入新的招式后，AKIRA的攻击手段得到了进一步的丰富。但由于马步顶扣中肯按确定与点招押后等招式技巧的存在，在面对AKIRA小不利到大不利的局面中，就不敢擅自靠近投技反击。这样的结果就是AKIRA在高度掌握方面大大有利，在弱势的时候也能够可以依靠大条的崩坏与落空感度过难关。对于



AKIRA威风八面，从日本几次全国大赛的统计中我们可以看到，居然有三名AKIRA的EVO选手拿到了冠军的称号。1999年AKIRA角色实力的最大体现。也许是由于EVO中的重大甚至破坏了角色平衡性的原因。经过测试后，我们在VF4R中见到的，最大程度的

AKIRA。客观地说,现在的AKIRA实力依旧强于普通技巧和人间能力的要求上大大提升,并得到系统、在高级人员与反应的支持下,AKIRA可以到达当年的水平了。虽然有新角色入局,但在本年度斗剧的微妙演出,但应该正说这个角色现在对操作人的高级要求,以及从性格改善弱化的基础用途。

其性格表达的根源原因,就是超级主力技的即时性能的转变。由原来初版的0帧不利技的投技确定,更为可怕的是,由于FT的COUNTER系统进行了调整,小技的打击COUNTER与六打由COUNTER近角的分化让起步即时在FT中改变为原先不利版的技巧失去了原有效果,而成为辅助技巧,而由于起步的版式角度稍弱,则被重利角重门而时来代替,使得原先浮空的超门顶时在作战中一直浮空对手,但起步进行是慢还是能平衡很大的条件的。主要部分COUNTER2K+G 4K 48P确定,八零最速的确定,如果在浮空后反应没有跟上,至少的4K确定,应该及时补上,而站4K连招后在对手面前已方大有利连门的可靠,应及时注意,前100的爬山皇天地作为明半展组合,在连打站时方面有着自然的优势,但由于发动速度较慢,在己方大有利的情况下不赞成应用在其他战况中,而现在的AKIRA也如果在超门的浮空无反应的条件下,则轻则造成有一定的好处,重则AKIRA在打击确认反击方面有着非常大的优势,在4K反击后的有利能解在有效与众多中段中周旋,一旦对手不利己方48P打击确定,则直接大技连招,在点暴打、控制距离和有力多样的角色来合理运用这个角色,还是能够发挥出一些优势,连打连招的特点,喜爱连招的玩家慢慢

——KAGE

依旧王道——KAGE

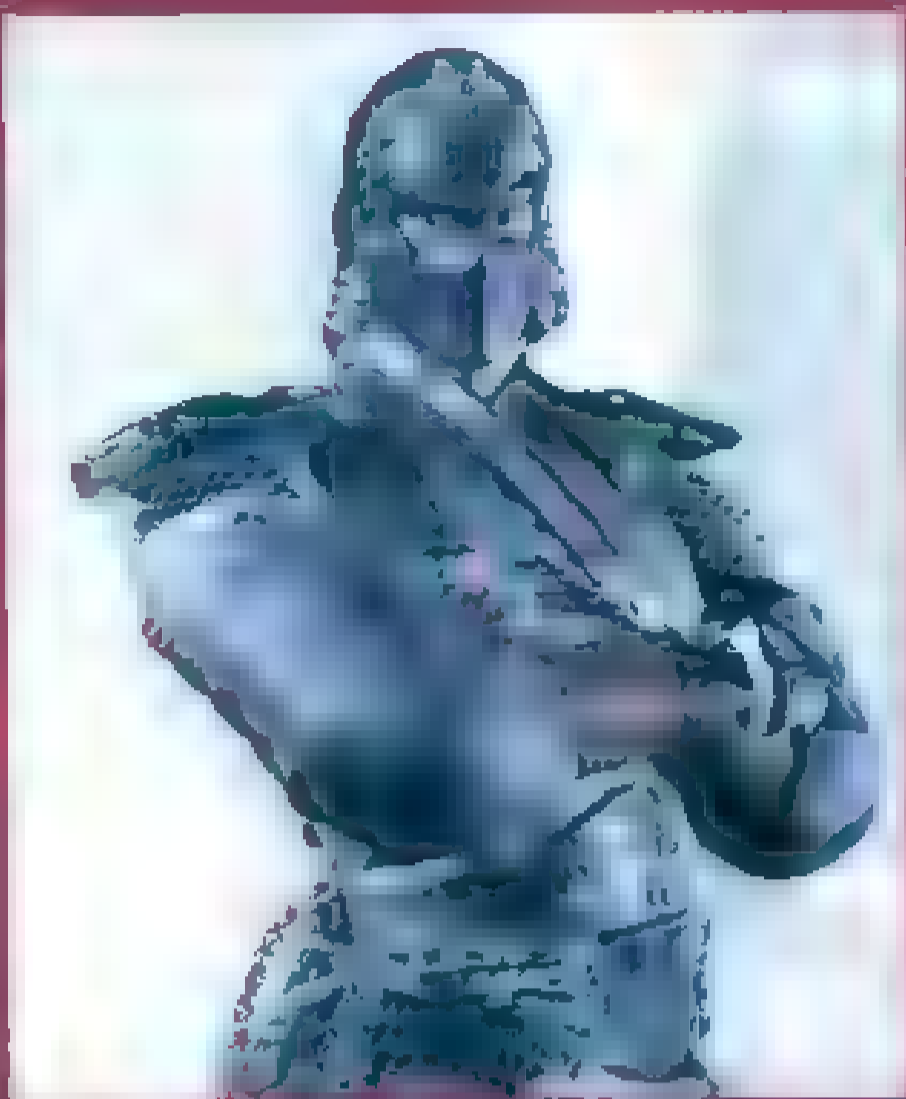
说先说天空中的最大制霸对象,就是说说依旧依旧,甚至更上一层楼的类型了,那就是KAGE。如果我们回想一下VF的发展史,KAGE从登场开始就从来没有弱过,一直走着平穩而强大的路线。到了4代,由于当时街机的时间尚短,街机版的威力并没有完全发挥,实际以现在的操作来重新审视当年的KAGE,威力恐怖,操作难度低,而到了EVO时代后,KAGE由于难度的增加变得更为复杂起来,原本霸道自在的操作风格由于FT的半把浮空能力与超门本身的强化,COUNTER取得空门性而变得鸡肋起来,在



点延伸之后的高力对策和打击和背投强押却足以让对手难以招架,更不用说还包括有肘摔、八十字手、小太刀等摔等多种形式的连技相配合了。由于打击的霸道,在EVO时代我们甚至见到了多位高手在连招中连打十次连招的情况。的确,依靠强大的中段高中段牵制与近距角极好的牵制风格加上超门与中的霸道性能已经可以唯我独尊了。这里要着重说明的是,由于KAGE的主力技巧中除了4K+G与近中距离2K+G为确定反击技外,基本上无确定反击,这给了强大高投威力的快招牵制角色,并且基本上没有确认反击,你可以想象一下这个角色的强度了。这也是EVO时代KAGE倍出的原因吧。但到了VF4FT发售之时,被众多玩家认为是真正强

悍的KAGE却让所有人失落很多。如此强大的角色除了在阳面性能上稍有削弱之外没有任何削弱,反而在技巧方面有大便宜增强。现在的KAGE在FT中的位置已经不可动摇,这从我在FT日本的使用率就可以清楚地看出,但由于一些技巧的削弱和招式的性能转变,我们得看看这个角色被扩展成强应用在什么地方。

首先对于KAGE来说,更挑选合适的主力技与技巧。对于街机版本来说,虽然更面对重量选手与少些进行不同表现,而且对重量级角色在控制上,但毕竟变化包含COUNTER内收浮空,特性与招出来,在激烈的战况过程中,变化浮空的几率还是很高的,特别是内置了大多数敌人的血条技巧或切断了下段打击反击确定技后,直接选择新破浮空是比较实际的做法,而传统的阳击虽然现在修改为只COUNTER厚空,但实际上浮空连招更便利。如果敌人后己方大有利的局面则让对手头痛,反应快速的玩家应该在阳击白头后直接予以有连中中段强押,这也是FT到了后期大多数KAGE使用者仍能挑选阳击的根本原因,而对于下段打击反击确定技的时候,应该选择什么呢,不过已熟悉的玩家应该直接选择新增加的KAGE最高杀伤打击技,没错,虽然技巧节奏非常难以把握,但客观地说,技巧都为基本功,在基础牢固的基础之下,对手再不会因为KAGE下段确认能力强势而大肆强抗,因为来做的杀伤能力众人皆知,一但确认对手,对手的心理防线会让其难以再放轻松动用下段强押,而面更更容易控制了,当我们了解了KAGE的牵制与阳击的特性后,对于VF4FT中99KAGE我们则更倾向使用阳击的招式,因为4K小太刀入十文字了,原本的小太刀技在可以相称的强大性能后隐藏着有后打单眼的致命



而如多输入可以直接输入十文字后,十文字向内+K的强大中段压力指令对手屈服,因为这个技巧COUNTER后是可以直取的,在这样的两择的情况下,KAGE真正可以硬到底逆击在,打击多样不利解连招,而面对这样的对手,将是每个VF玩家的恶梦。最后要说明的是,我们在熟悉了KAGE新技与技巧性能改变后的性能后,也应在关键时刻合理的时间发挥,毕竟KAGE的主力打击是连招3K、4P、4K、3P,这四大王道打击展开的,在连招的思路中不能脱离主线,并抓住每一个有利的环节进行阳化打击,是KAGE永恒的主旨,我们经常会看到高级KAGE使用者在连招中连打十次连招,连打十次连招中连打十次连招,利用半把浮空与强投性有投进行有力连打,想想也令人战战兢兢(如果己方面对这样的不利,也只能事先谈与反应格挡了,实在没有好的解决办法,可见面对KAGE任何的一个机会都可能造成两败俱伤)。在VF4FT的众多角色中,KAGE一直保持着稳定的杀伤输出与强大的技巧性能,作为性能角色的杰出代表,我们需要做的是让这个角色更完美地发挥出自己的性能来,众所周知的是,用性能角色,比人物更重要的,是完美发挥角色本身的特质。

本文由于篇幅关系,只能先将两位王道角色在新版本中的处境与变化做一下不规范的总结,希望这些文字能勾起这两位角色使用者的共鸣,在之后的两期中,我们会将旧王道角色系统地整理,作为LAU与JACKY的使用者做两期,最近听说我自己长时间不进行练习的毛病,手法技巧严重衰退,对于技巧型角色,还是需要长时间的练习与对战斗节奏的把握,喜爱VF的玩家,让我们一起期待吧。

北京 bus



北京 bus

北京 bus



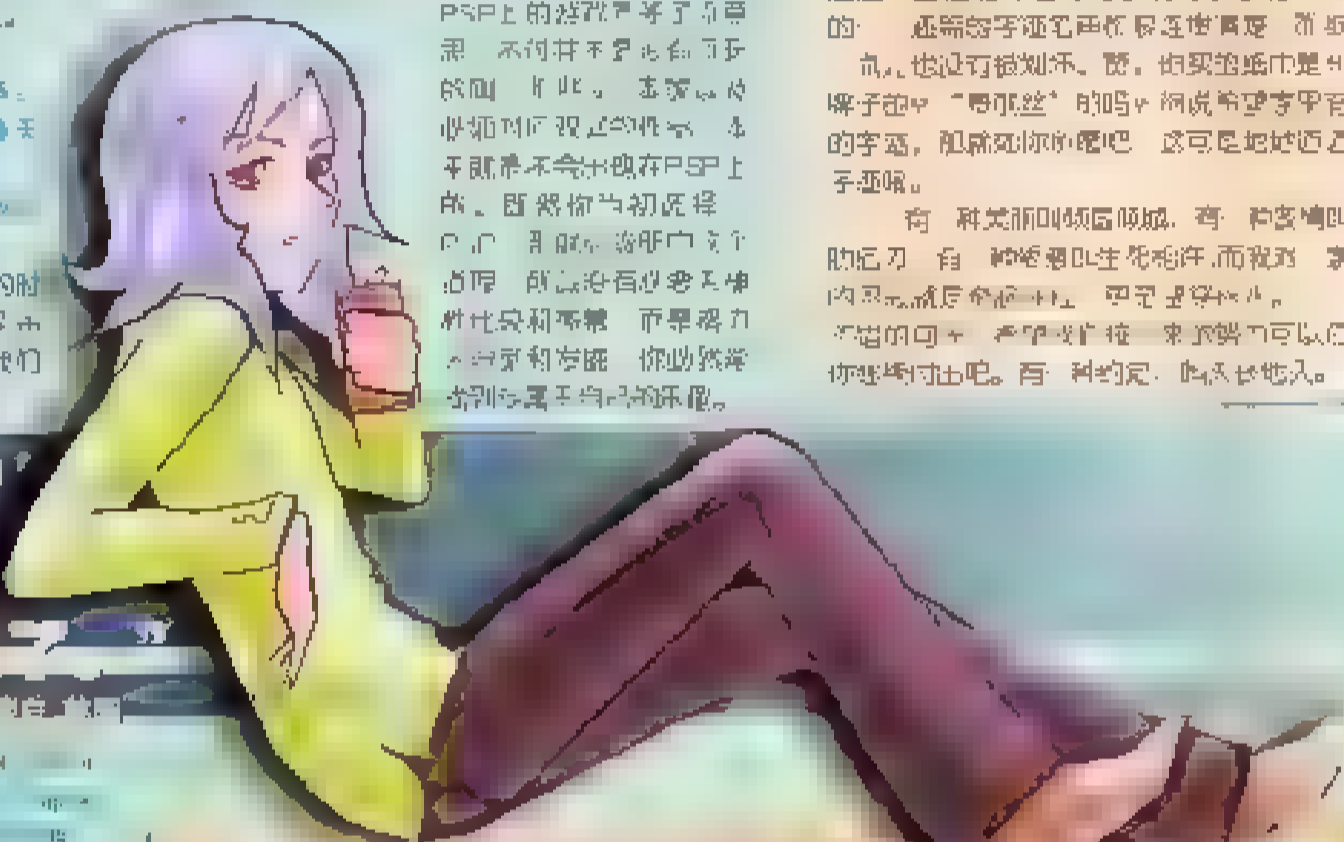
我们说，近场效应晶体管... 我们说，近场效应晶体管... 我们说，近场效应晶体管...

北京 bus

北京 bus

我不是... 我们说，近场效应晶体管... 我们说，近场效应晶体管...

玩儿，沙发在哪？
游戏玩累了。
电视上沙发在哪？



北京 bus

北京 bus

北京 bus



我们说，近场效应晶体管... 我们说，近场效应晶体管... 我们说，近场效应晶体管...

北京 bus

北京 bus





龙哥热线

打听

编辑 最近新来了一个色狼，然后每晚一边玩游戏一边调戏来叶子吃的龙哥

龙哥

打听

龙哥你好，我有个问题想问你。

江苏苏州 黄伟

龙哥你好，我有个问题想问你。最近在网上看到很多关于龙哥的帖子，有的说龙哥是个好人，有的说龙哥是个坏人。我想问一下，龙哥到底是个什么样的人呢？

龙哥

打听

广西玉林 黄健

龙哥你好，我有个问题想问你。最近在网上看到很多关于龙哥的帖子，有的说龙哥是个好人，有的说龙哥是个坏人。我想问一下，龙哥到底是个什么样的人呢？



河北 潘志斌

龙哥你好，我有个问题想问你。最近在网上看到很多关于龙哥的帖子，有的说龙哥是个好人，有的说龙哥是个坏人。我想问一下，龙哥到底是个什么样的人呢？



事件

龙哥你好，我有个问题想问你。最近在网上看到很多关于龙哥的帖子，有的说龙哥是个好人，有的说龙哥是个坏人。我想问一下，龙哥到底是个什么样的人呢？

宁夏银川市 孙晓伟

龙哥你好，我有个问题想问你。最近在网上看到很多关于龙哥的帖子，有的说龙哥是个好人，有的说龙哥是个坏人。我想问一下，龙哥到底是个什么样的人呢？

大疆画廊

从上期开始 大疆的投稿邮箱就改变地址了, 原来的邮箱另有其他用处 请大家不要再投原来的地址了, 以免漏登. 另外更强调的是 姓名 年龄 地址 邮箱千万不要忘记写 前 阵的声明以后还会不定期刊登. 新地址: daxianghuailang@vgame.cn. 欢迎大家踊跃投稿

参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限



最佳美工奖

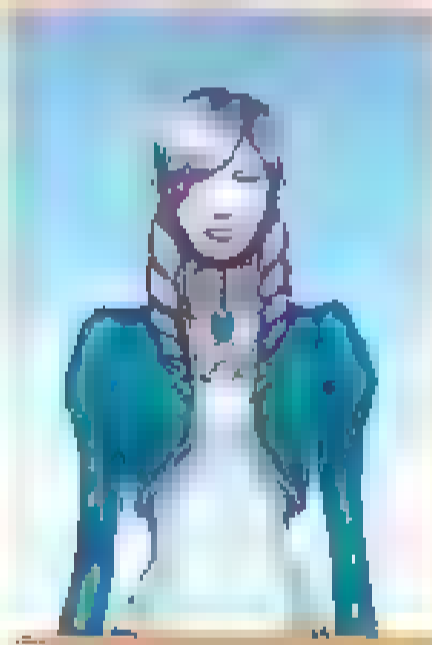


参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限

最佳创意奖



吞麗



参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限

参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限



参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限



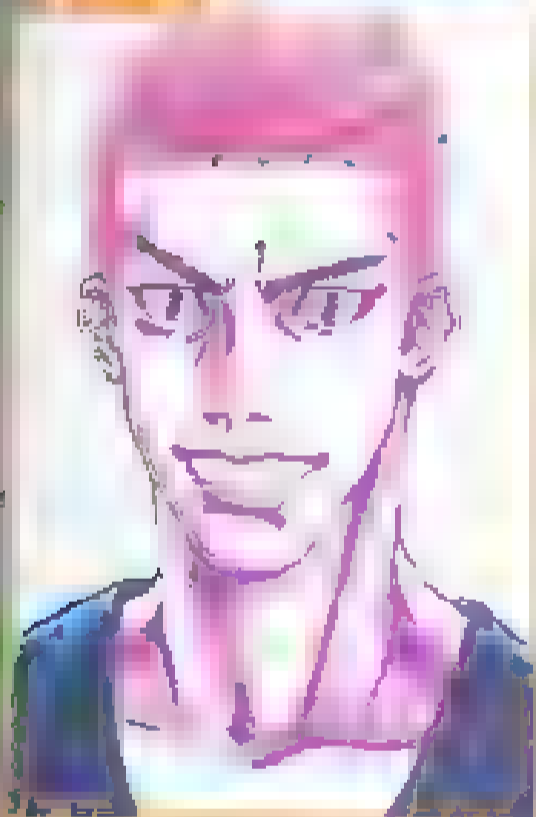
参赛者: 1. 年龄 18 岁以上 2. 性别 不限 3. 职业 不限 4. 国籍 不限 5. 地区 不限 6. 爱好 不限 7. 特长 不限 8. 其他 不限



姓名：北条 真
 性别：男
 年龄：17岁
 身高：175cm
 血型：A型
 星座：天蝎座

喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天

喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天



喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天



喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天

喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天



喜欢的食物：甜食
 讨厌的食物：青椒
 喜欢的颜色：红色
 喜欢的动物：猫
 喜欢的季节：秋天



Hitemi

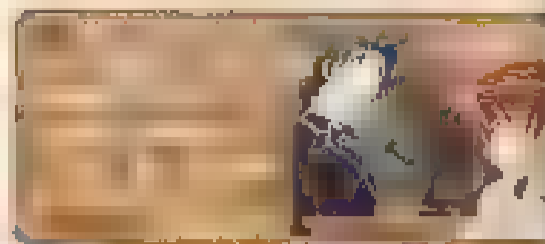
死或生



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



新作游戏发售表



		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月		4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
--	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	----	--	----	--	----	--

[illegible]

品名	単位	数量	金額
1. 材料費			
2. 労務費			
3. 経費			
4. 利益			
5. 合計			



16个全新栏目

32个重大变革

2006年,《电软》继续革命

有你意想不到的改变

有你期待的精彩内容

有你想念的朋友

真真正正充实

完完全全精彩

2006年01期,你们的建议,我们的努力

新一年从此开始...

聘人

电竞编辑 招聘

1. 精通日语（一级者优先）或英语
2. 对电脑游戏、掌机游戏及游戏历史比较熟悉
3. 能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4. 文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于1000）发至——

地址：北京东城区安外邮局75号信箱 电竞招聘部（注明“电竞招聘”）

邮编：100021 咨询电话：010-64172107

电子邮箱请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1. 熟练操作电脑软件，精通Photoshop、Freehand等软件排版设计
2. 有至少一年以上排版经验，熟悉杂志制作流程
3. 善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4. 接受过系统的美术教育及热爱设计者优先

应聘者的注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的要求）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——

地址：北京东城区安外邮局75号信箱 电竞招聘部（注明“美术招聘”）

邮编：100021 咨询电话：010-64172107

电子邮箱请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1. 精通日语（一级者优先）或英语
2. 对电脑游戏、掌机游戏及游戏历史比较熟悉
3. 能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4. 文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的要求）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——

地址：北京东城区安外邮局75号信箱 电竞招聘部（注明“掌机迷编辑招聘”）

邮编：100021 咨询电话：010-64172107

电子邮箱请发至：yp@vgame.cn

寻找精英

一同打造国内最强电玩杂志

2006年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。

New

WHAT'S COOL?
C-CREATIO-ORIGINAL
O-OSMATIC L-LOOK

STREET FASHION
& CULTURE MAGAZINE

街头流行圣经!

囊括今冬潮流一切主义

So Cool

时尚达人
孙燕姿

2005 DEC

初冬号

定价:20元

推广价:15元

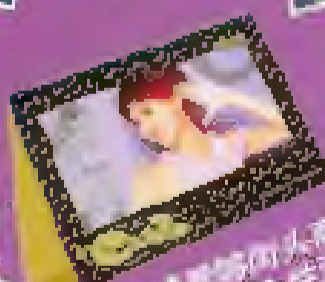
送



网函抽送1380元 T-MACS

时尚达人孙燕姿
为时尚达人孙燕姿代言

送



So Cool

时尚达人
孙燕姿主题台历

初冬大鼓! 正宗美式休闲风 最强美式休闲代表品牌全体登场

超瞩目鞋款方程式 当季运动着装配鞋企划

9 7710 02 326002